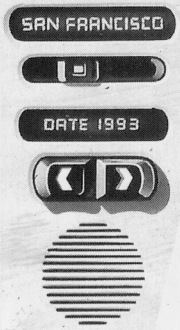
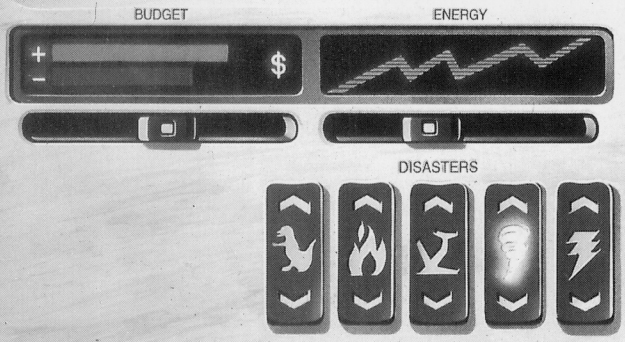
SIM CITY

DER ULTIMATIVE STÄDTE - SIMULATOR



VERWENDER

HANDBUCH



MAXIS

SimCity® Classic

Der Original Stadtsimulator

Benutzer-Handbuch

MAXIS

MITARBEITER

Konzept und Design: Will Wright
Designbeiträge: Jeff Braun, Robert Strobel, Brian Witt
Macintosh-Programmierung: Robert Strobel, Brett G. Durrett, Will Wright, Michael Foley
Grafiken: Don Bayless, Will Wright
Sound: Steve Hales

Begleitmaterial: Michael Bremer, Cliff Ellis, Akila Redmer
Beiträge zum Begleitmaterial: Tom Bentley, Will Wright
City-Szenarien: Jonathan Trachtenberg, Brett G. Durrett
Tester: Dan Angeli, Sean Blair, Keith Brumbaugh, Jonathan Trachtenberg, Jeff Lamb

Verpackungsdesign: Jamie Davison Design, Inc.
Verpackungsillustration: Dan Cosgrove
Design des Begleitmaterials: Richard Bagel

Besonderen Dank an: Jeff Braun, Brian Hales, Bruce Joffe, Joell Jones, Edward Kilham, Stan Kalisher von Impulse, Kazue Osugi, Akila Redmer, und Broderbund Software

Für Cassidy

MAXIS
18/20 ST JOHN STREET
LONDON, EC1M 4AY
TEL: +44 (0) 71 - 490 2333
FAX: +44 (0) 71 - 490 2177

Software Copyright 1989, 1991, 1992, 1993
Sim-Business und Will Wright.
Alle Rechte weltweit vorbehalten.
Handbuch Copyright 1993, Sim-Business
Alle Rechte weltweit vorbehalten. Dieses Handbuches darf ohne die schriftliche Genehmigung von Sim-Business weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf ein beliebiges elektronisches Medium oder maschinenlesbares Format reduziert werden.

ISBN # 0-929750-43-8

Maxis Software-Lizenzvereinbarung

DIE BEILIEGENDEN SOFTWAREPROGRAMME SIND VON MAXIS FÜR IHREN GEBRAUCH AUF EINEM EINZIGEN COMPUTERSYSTEM UNTER FOLGENDEN BEDINGUNGEN LIZENZIERT:

Lizenz

Sie sind berechtigt, das beiliegende Programm auf einem Einzelcomputer zu benutzen. Die elektronische Übertragung der Programme von einem Computer auf einen anderen über ein Netzwerk ist untersagt. Die Weitergabe von Kopien des Programmes oder des Begleitmaterials an Dritte ist untersagt. Sie dürfen zu Sicherungszwecken eine (1) Kopie des Programmes anfertigen. Installieren Sie das Programm auf einer Festplatte oder einem anderen Massenspeichermedium, ist es Ihnen außerdem gestattet, eine Kopie des installierten Programmes anzufertigen, jedoch ausschließlich zu Archivierungszwecken und als Teil einer Archivierung. Die Übertragung der Software von einem Computer auf einen anderen ist nur dann gestattet, wenn diese Übertragung auf Dauer erfolgt und alle Kopien der Software auf dem ursprünglichen Computer dauerhaft entfernt werden. DIE PROGRAMME, DAS BEGLEITMATERIAL ODER KOPIEN DERSELBEN DÜRFEN AUSSERHALB DER IN DIESER VEREINBARUNG FESTGELEGTEN BEDINGUNGEN WEDER BENUTZT, KOPIERT, MODIFIZIERT, AN ANDERE LIZENZIERT, VERMIETET, GELEAST, ÜBEREIGNET, ÜBERSETZT ODER ÜBERTRAGEN WERDEN. DIE SOFTWARE DARF NICHT IN IRGENDEINE PROGRAMMIERSPRACHE ODER IRGENDEIN FORMAT ÜBERTRAGEN WERDEN. DIE SOFTWARE, EINE KOPIE, MODIFIKATION ODER EIN ZUSAMMENGEFÜHRTER TEIL DERSELBEN DARF WEDER GANZ NOCH TEILWEISE DEKOMPILIERT ODER AUSEINANDERGENOMMEN WERDEN.

Begrenzte Garantie

DIESE PROGRAMME WERDEN IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND UND OHNE IRGENDWELCHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GARANTIEN ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF, IMPLIZIERTE GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DER KÄUFER HAFTET SELBST FÜR ALLE ERGEBNISSE UND ABLÄUFE DES SPIELS. MAXIS GARANTIERT WEDER, DASS DIE IN DIESEN PROGRAMMEN ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN, NOCH DASS DIE PROGRAMME UNTERBRECHUNGS- ODER FEHLERFREI ABLAUFEN. Der einzige und ausschließliche Rechtsbehelf des Käufers oder Benutzers dieser Software und des Begleitmaterials besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder dem Ersatz des Produktes nach Ermessen von Maxis.

Maxis garantiert hiermit einzig dem ursprünglichen Käufer, daß die magnetische Diskette, auf der dieses Produkt vertrieben wird, frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für einen Zeitraum von neunzig Tagen ab Kaufdatum und unter normalen Betriebsbedingungen. Sollte die Diskette während dieser neunzig Tage einen Fehler aufweisen, können Sie sie an Maxis zurückgeben, um sie kostenlos ersetzen zu lassen. Die Garantie für das Speichermedium wird durch den Erhalt der Registrierkarte automatisch verlängert.

Windows, Windows 3, Microsoft und Microsoft Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines, Inc.
Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc.
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore Business Machines, Inc.
Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation.
Maxis ist ein eingetragenes Warenzeichen und *SimCity Classic* ist ein Warenzeichen von Sim-Business.

INHALT

		SEITE
I.	**Einführung**	**4**
	Vorwort	4
	Einige Worte zu Systemsimulationen	4
	Die Ziele von *SimCity*	5
II.	**Spielstart**	**6**
	Grafikmodi	6
	Sound	6
	Drucken	6
	Tastatur, Maus und Joystick	6
	SimCity Classic Disketten	6
	SimCity installieren und starten	6
III.	**Lehrgang - Ein Spaziergang durch Ihre Stadt**	**7**
IV.	**Zum Nachschlagen**	**14**
	SimCity steuern	14
	Menüs	17
	Das Editierfenster	21
	Das Budgetfenster	26
	Das Kartenfenster	28
	Das Schaubildfenster	31
	Das Geländefenster	33
	Das Auswertungsfenster	34
	Katastrophen	36
	Szenarios	37
	Wie wächst eine Stadt	39
	Gameplaylevel	41
	Die Benutzerübersichtskarte	41
V.	**In SimCity; Wie der Simulator funktioniert**	**42**
	Zonen	42
	Bevölkerung - Wohngebiele	42
	Externer Markt - Industrie	43
	Interner Markt - Gewerbe	43
	Steuersatz	43
	Festlegen des Budgets	43
	Elektrischer Strom	44
	Transport und Verkehr	44
	Umweltverschmutzung	45
	Kriminalität	45
	Grundstückspreise	45
VI.	**Die Geschichte der Stadt und der Städteplanung**	**46**
VII.	**Fehlersuche**	**54**
VIII.	**Bibliographie**	**55**

EINFÜHRUNG
VORWORT

Machen Sie sich auf nach *SimCity*, und ergreifen Sie die Macht in der Stadt. Werden Sie zum unbestrittenen Beherrscher einer fortschrittlichen Stadtsimulation in Echtzeit. Erheben Sie sich zum Herrscher über tatsächlich existierende Städte wie San Francisco, Tokyo und Rio de Janeiro, oder erschaffen Sie sich Ihre eigene Traumstadt (oder einen Traumslum) von Grund auf.

Ob Sie nun eine schon bestehende Stadt übernehmen oder Ihre eigene gründen, in jedem Fall sind Sie sowohl Bürgermeister als auch Städteplaner mit uneingeschränkter Autorität.

In Ihrer Stadt wohnen die Sims - simulierte Bürger. Gleich ihren menschlichen Pendants bauen auch sie Häuser, Eigentumswohnungen, Kirchen, Geschäfte und Fabriken. Wie wirkliche Menschen klagen auch sie ständig über die Steuern, den Bürgermeister, die Steuern, die Städteplaner und wieder die Steuern. Erreicht ihre Unzufriedenheit in Ihrer Stadt einen bestimmten Punkt, dann ziehen sie einfach fort: Sie nehmen weniger Steuern ein, und die Stadt verfällt.

Die folgenden Abschnitte erläutern das Gesamtkonzept von *SimCity*, und liefern Ihnen Informationen, mit deren Hilfe Sie aus den einzelnen Szenarios als Sieger hervorgehen und bessere Städte entwerfen und bauen können.

EINIGE WORTE ZU SYSTEMSIMULATIONEN

SimCity ist der Prototyp einer neuen Art von Unterhaltungs- und Bildungssoftware, die mit dem Begriff **SYSTEM-SIMULATION** bezeichnet wird. Sie erhalten von uns eine Reihe von **REGELN** und **HILFSMITTELN**, die ein System beschreiben, erschaffen und steuern. Im Fall von *SimCity* ist das System eine Stadt.

Die besondere Herausforderung eines SYSTEM-SIMULATIONSSPIELS besteht darin, herauszufinden, wie das System arbeitet und wie Sie seine Kontrolle übernehmen können. Als Beherrscher des Systems können Sie unter Einsatz der **HILFSMITTEL** eine unendliche Zahl an Systemen (in unserem Fall von Städten) innerhalb des durch die **REGELN** vorgegebenen Rahmens erschaffen und steuern.

Die REGELN, die Sie sich in *SimCity* aneignen müssen, basieren auf den Grundlagen der Städteplanung und der Verwaltung von Städten, wobei auch andere Faktoren eine Rolle spielen:

Menschliche Faktoren - Wohnraum und öffentliche Einrichtungen, genügend Arbeit für die Bewohner und Lebensqualität;
Wirtschaftliche Faktoren - Grundstückspreise, Raum für Industrie und Handel, Arbeitslosigkeit, interne und externe Märkte, elektrischer Strom, Besteuerung und Kapital zur Finanzierung öffentlicher Dienstleistungen;
Überlebensfaktoren - Strategien für den Umgang mit Katastrophen, Kriminalität und Umweltverschmutzung, und
Politische Faktoren - Öffentliche Meinung, Zoneneinteilung, und die Gewährleistung der Zufriedenheit von Bewohnern und Unternehmen gleichermaßen mit Ihrer Stadt und Ihrer Leistung.

Dank der HILFSMITTEL können Sie eine Stadt planen, anlegen, in Zonen einteilen, bauen, mit Bulldozern arbeiten, neue Zonen einteilen sowie die Stadt wie ein Unternehmen leiten.

Planen - Kartensysteme ermöglichen den Überblick über die demographische und physische Situation der gesamten Stadt.
Anlegen - Entwerfen Sie Wohn- und Arbeitsgegenden, Straßen-und öffentliche Transportsysteme sowie Erholungsgebiete.
Zonen - Legen Sie die Grenzen der Zonen für Parks, Wohn-,Gewerbe- und Industriegebiete fest.
Bauen - Bauen Sie Straßen, Schienen, Flughäfen, Häfen, Feuerwehr- und Polizeiwachen, Sportstadien und Kraftwerke.
Mit Bulldozern arbeiten - Holzen Sie Wälder für den Städtebau ab, errichten Sie an den Uferlinien Erdaufschüttungen, räumen Sie entwickelte Gebiete frei, und richten Sie neue Zonen ein.
Verwalten - Holen Sie anhand der Karten- und Schaubildsysteme aktuelle Informationen über Verkehrsaufkommen, Bevölkerungsentwicklung, den Zustand des Stromnetzes, Umweltverschmutzung, Verbrechen, Grundstückspreise, die Leistungsfähigkeit der Polizei und der Feuerwehr und über den Cash-flow ein. Legen Sie den Steuersatz und die Höhe der Geldmittel für die städtischen Dienstleistungen fest.

Das wichtigste HILFSMITTEL von allen ist jedoch der Simulator selbst. Probieren Sie Ihre Pläne und Ideen aus, während Sie beobachten, wie die Stadt wächst oder durch die Immigration und Emigration fleißiger simulierter Bürger schrumpft. Sims ziehen in die Stadt, bauen sich Eigenheime, Krankenhäuser, Kirchen, Geschäfte und Fabriken in die von Ihnen bereitgestellten Zonen oder ziehen fort, um woanders nach einer Arbeitsstelle oder einem besseren Leben zu suchen. Der Erfolg Ihrer Stadt hängt einzig und allein von der Lebensqualität ab, die Sie mit der Planung und Verwaltung Ihrer Stadt schaffen.

SIMULATORREAKTIONSZEIT

Der Simulator ist eine äußerst komplexe, mit einer Vielzahl von Funktionen versehene Art von Software. Er führt ununterbrochen zahlreiche Überprüfungen, Kalkulationen und Aktualisierungen durch und beobachtet gleichzeitig die Tastatur und die Maus, um Ihre Befehle auszuführen. Geben Sie dem Simulator beim Laden einer Stadt einige Minuten Zeit, damit er seine Daten zusammentragen und die Karten, Schaubilder, Bevölkerungszahlen etc. aktualisieren kann. Es kann manchmal vorkommen, daß der Simulator etwas "hinterherhinkt", z.B. wenn die Zonen an das Stromnetz angeschlossen und die Stadtkarten nach der Einrichtung von Polizei- und Feuerwehrwachen aktualisiert werden.
Die Reaktionszeit des Simulators wird auch in hohem Maße durch die Taktfrequenz und den Mikroprozessor Ihres Computers beeinflußt. Besitzen Sie einen XT-kompatiblen Computer mit 4,77 MHz, dann lebt es sich in *SimCity* bedeutend langsamer als mit einem 486er mit 33 MHz. Möchten Sie die Geschwindigkeit auf einem langsamen Gerät erhöhen, dann sehen Sie sich die Optionen FREQUENT ANIMATION (Häufigkeit der Animation) und ANIMATE ALL (Alles animieren) im OPTIONS MENU (Optionsmenü) an.

DIE ZIELE VON SIMCITY

In *SimCity* können zahlreiche Ziele verfolgt und verwirklicht werden.

SZENARIOS

Jedes der acht dazugehörigen Spiele ist eigentlich ein Spiel für sich, in dem es unendlich viele Wege zum Erfolg - oder zum Mißerfolg - gibt.

Jedes Szenario ist eine Stadt, die entweder das Opfer unfähiger Städteplaner oder vom Ausbruch einer Naturkatastrophe bedroht ist. Nachdem Sie das Szenario geladen haben, bleibt Ihnen nur ein begrenzter Zeitraum, um die Probleme wieder in den Griff zu bekommen. Sind Sie erfolgreich, dann wird Ihnen der Schlüssel der Stadt überreicht. Anderenfalls werden Sie mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt.

Zeigt eine Strategie keinen Erfolg, dann greifen Sie einfach zu einer anderen. In jeder Stadt gibt es Millionen von Geschichten, und alle werden von Ihnen geschrieben.

IHRE TRAUMSTADT

Es ist anzunehmen, daß das Entwerfen, Verwalten und Erhalten der Stadt Ihrer Träume Ihr vorrangiges Ziel in *SimCity* ist.

Vielleicht ist der für Sie ideale Wohnort eine belebte Riesenstadt mit regem Treiben, viele Menschen, viele Autos, hohe Gebäude: immer unter Hochspannung und das Leben dabei voll ausschöpfen. Oder Sie träumen von einem kleinen Ort auf dem Lande oder einer Ansammlung kleiner Gemeinden, in denen das Leben ohne Hektik im geruhsamen Tempo des Landlebens verläuft.

Solange Ihre Stadt den Menschen Arbeit, Wohnraum, Geschäfte und Freizeitbeschäftigungen bietet, zieht sie Bewohner an. Sollten die Bewohner sich außerdem von Verkehr, Umweltverschmutzung, Überbevölkerung, Kriminalität und Steuern nicht abschrecken lassen, dann blüht und gedeiht Ihre Stadt.

SPIELSTART

Installation

SimCity Classics muß nicht auf jedem Computer installiert werden. Lesen Sie sich die spezifischen Systeminformationen.

Das Programm starten

Lesen Sie auch hierfür bitte den jeweiligen Abschnitt der Systeminformationen durch.

LEHRGANG
EIN SPAZIERGANG DURCH IHRE STADT

An diesem Punkt sollte *SimCity Classic* für DOS installiert und betriebsbereit sein. Ist dies nicht der Fall, dann lesen sie die Anweisungen auf der vorhergehenden Seite.

Gleich nach dem Start von *SimCity* sehen Sie das Verkehrszeichen, das Ihnen die folgenden Optionen vorschlägt: **START NEW CITY** (Neue Stadt starten), **LOAD A CITY** (Eine Stadt laden) und **SELECT SCENARIO** (Szenario wählen).An einer beliebigen Stelle des Bildschirms befindet sich ein Zeiger.

Hinweis: Der Zeiger wird mit der Maus, dem Joystick oder mit den Pfeiltasten gesteuert. Gibt dieser Lehrgang Ihnen die Anweisung, etwas "ANZUKLICKEN", dann heißt das, daß der Cursor an diese Stelle bewegt werden und entweder der linke Mausknopf, der Joystickknopf oder die Leertaste gedrückt werden muß. An späterer Stelle in diesem Handbuch werden Sie mit zahlreichen Tastatur-Schnelltasten vertraut gemacht. Schauen Sie auf der beigefügten TASTATUR-ÜBERSICHTSKARTE nach.

Bewegen Sie den Zeiger auf **START A NEW CITY** (Neue Stadt starten), und DRÜCKEN Sie den Mausknopf, den Joystickknopf oder die Leertaste. Als nächstes wählen Sie den Namen Ihrer Stadt und legen den Schwierigkeitsgrad des Gameplay (**GAME-PLAY-LEVEL**) fest.

"Heresville" ist der vorgegebene Name der Stadt. Möchten Sie diesen ändern, dann KLICKEN Sie Heresville an, woraufhin der Zeiger verschwindet. Tragen Sie den neuen Namen ein, und betätigen Sie die RETURN-Taste. Für diesen Lehrgang benutze ich vorerst den Namen "Unsere Stadt". Der Name kann aus bis zu 17 Buchstaben bestehen, wird jedoch beim Sichern Ihrer Stadt auf Diskette auf acht Buchstaben verkürzt und erhält die Ergänzung ".cty".

Nach der Benennung Ihrer Stadt können Sie den **Gameplaylevel** festlegen. Klicken Sie dazu einfach das Feld links neben den Wörtern "Easy" (Leicht), "Medium" (Mittel) oder "Hard" (Schwer) an. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades (GAME PLAY LEVEL) beim Gameplay wirkt sich auf viele Faktoren aus, unter anderem darauf, wieviel Kapital Ihnen bei Spielbeginn zur Verfügung steht, wie viele Katastrophen über Sie hereinbrechen, und wie hoch die Toleranzschwelle Ihrer Sims ist. Geben wir uns für den Moment mit "Leicht" (Easy) zufrieden. KLICKEN Sie nun das "**O.K.**"-Feld an.

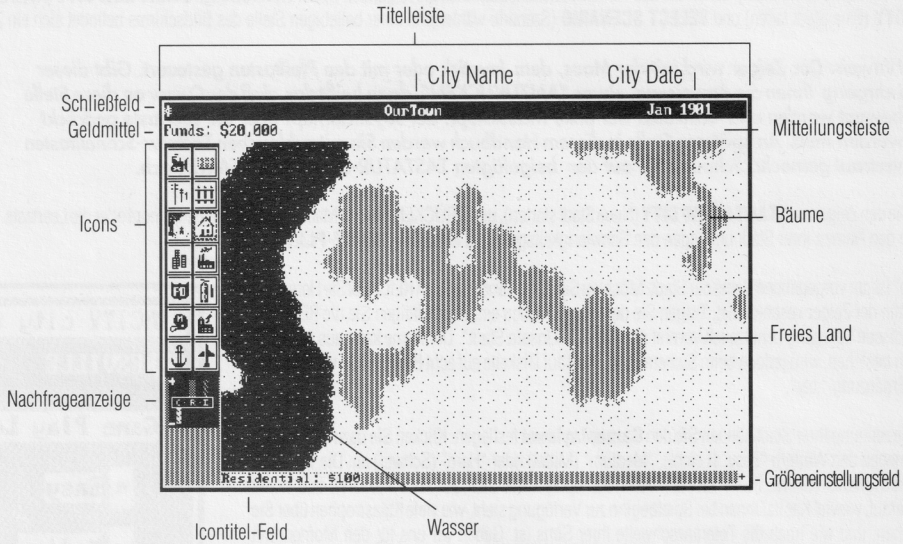
Als nächstes erscheint eine Mitteilung, die Sie davon in Kenntnis setzt, daß die Entwicklung eines neuen Stück Lands in Angriff genommen worden ist.

Jetzt sind Sie in *SimCity*.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die **MENÜLEISTE**. Darunter liegt das **EDITIERFENSTER**.

Im **EDITIERFENSTER** spielen sich die eigentlichen Bauvorgänge und die Zoneneinteilungen ab. Am oberen Rand des Editierfensters befindet sich die **TITELLEISTE**, in der Sie den Namen der Stadt und das jeweilige Datum finden. Links neben der Titelleiste befindet sich der **SCHLIESSKNOPF**. Klicken Sie diesen Knopf an, dann schließt sich das Fenster oder verschwindet einfach. Versuchens Sie's einfach mal!

EDITIERFENSTER



Holen wir das Fenster nun wieder zurück. Bewegen Sie den Zeiger auf das Fenstermenü (**WINDOWS MENU**) in der oberen rechten Bildschirmecke, und klicken Sie das Wort "**WINDOWS**" (Fenster) an, worauf das Menü erscheint. Besitzen Sie eine Maus oder einen Joystick, dann bewegen Sie den Zeiger hinunter zu "**EDIT**" (Editieren) und klicken den linken Knopf. Spielen Sie mit der Tastatur, dann markieren Sie "**EDIT**" mit den PFEILTASTEN, und betätigen Sie die LEERTASTE. Nun ist das Fenster wieder da.

Hinweis: Das BUDGETFENSTER erscheint in der Stadtzeit einmal im Jahr. Falls es während des Lehrgangs plötzlich auftaucht, dann klicken Sie fürs erste einfach das "GO WITH THESE FIGURES"-Feld (Zahlen akzeptieren) am unteren Bildschirmrand an.

Unterhalb der TITELLEISTE befindet sich die **MITTEILUNGSLEISTE**. Auf der linken Seite stehen immer die Ihnen zur Verfügung stehenden Geldmittel (**FUNDS**). Im restlichen Teil der Leiste erscheinen gelegentlich an Sie gerichtete Mitteilungen der Sims.

Achten Sie auf die **ICONS** (Bilder) unterhalb der MITTEILUNGSLEISTE auf der linken Seite. Es sind Knöpfe, die genau wie die Icons in verschiedenen Design- und Zeichenprogrammen arbeiten. In diesem Spiel werden damit die Zoneneinteilung und die Bauvorgänge ausgeführt. Irgendwo in der Fenstermitte befindet sich der Zeiger, der je nach momentan aktivem Icon seine Größe und seine Form ändert.

Unterhalb der Icons befindet sich die **NACHFRAGEANZEIGE**, die die Forderungen der Sims in bezug auf die Gewerbe- ("Commercial"), Wohn- ("Residential") und Industriezonen ("Industrial") angibt und Ihnen bei der Planung Ihrer Stadt Hilfestellung leistet.

Rechts unterhalb der NACHFRAGEANZEIGE befindet sich das **ICONTITEL-FELD**, das den Namen und die Kosten des aktiven ICONS angibt.

In der rechten unteren Fensterecke befindet sich das **GRÖSSENEINSTELLUNGSFELD**. Wenn Sie darauf zeigen, klicken und den Knopf gedrückt halten und am Feld ziehen, dann können Sie so die Größe des EDITIERFENSTERS verändern.

Das Land nimmt den größten Teil der Fensterfläche ein. Für Sie verfügbares Land besteht aus drei Arten von Gelände, die je nach Monitor unterschiedlich aussehen. Die braunen Flächen sind **FREIES LAND**, die grünen Flächen sind **BÄUME** und die blauen sind **WASSER**. Nur auf FREIEM LAND kann neu gebaut werden. Mit dem **BULLDOZER** können Wälder abgeholzt und Uferlinien erweitert werden. Straßen, Schienenwege und Stromleitungen können auch über Wasser führen.

Um unterhalb des EDITIERFENSTERS durch das Gelände zu scrollen, bewegen Sie den Zeiger mit der MAUS, dem JOYSTICK oder den PFEILTASTEN an den oberen und unteren Rand oder die Seiten und Ecken des Bildschirms. Kann der Zeiger sich in eine der Richtungen nicht bewegen, dann heißt das, daß Sie an eine der Gebietsgrenzen gestoßen sind.

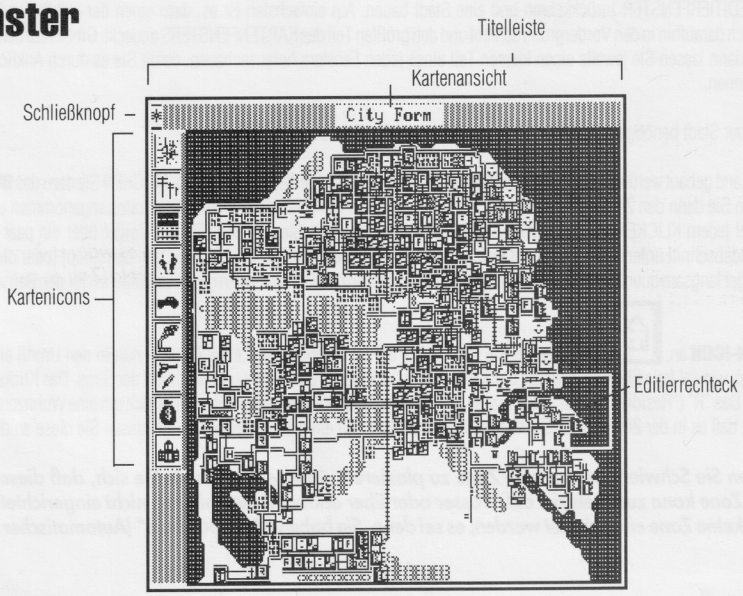
Hinweis: Lassen Sie die Scrollsperre ("Scroll Lock") fürs erste ausgeschaltet.

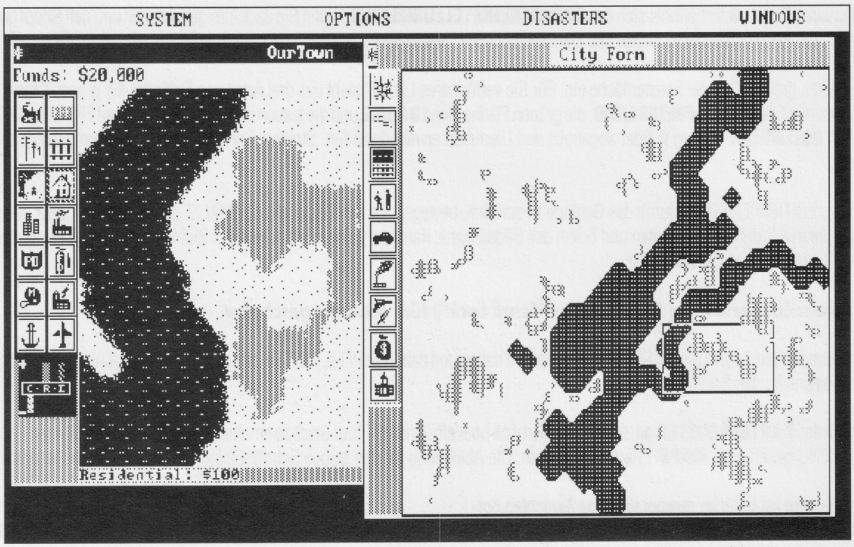
Gescrollt kann auch werden, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten und dabei die PFEILTASTEN benutzen. Bei einem JOYSTICK ermöglicht das Drücken der STRG-Taste ebenfalls den Scrollvorgang.

Schauen Sie sich das **KARTENFENSTER** an, um einen Überblick über alle Grenzen Ihrer Stadt zu erhalten. Das Kartenfenster können Sie öffnen, indem Sie zum FENSTERMENÜ gehen und "**MAPS**" (Karten) anklicken. Die Abkürzung für den selben Schritt: Einfach die **RETURN-Taste** drücken.

Es gibt zahlreiche unterschiedliche demographische Ansichten der
Stadt, die mit den Icons an der linken Seite gewählt werden. Um welche Karte es sich handelt, wird oben im Fenster in der **TITELLEISTE** angezeigt. Links neben der TITELLEISTE befindet sich der **SCHLIESSKNOPF** für dieses Fenster.

Kartenfenster





An einer beliebigen Stelle im Kartenfenster befindet sich ein **RECHTECK**. Dieses Rechteck umrahmt die Stelle im EDITIERFENSTER, die als Nahaufname sichtbar ist. KLICKEN Sie das RECHTECK an, und ziehen Sie es so, daß es auf der Karte eine Stelle mit freiem Land, Bäumen und Wasser umrahmt. Lassen Sie nun los. Das EDITIERFENSTER bildet sich an der gewählten Stelle neu.

Jetzt können wir ins EDITIERFENSTER zurückkehren und eine Stadt bauen. Am einfachsten ist es, dazu einen der sichtbaren Teile des Editierfensters ANZUKLICKEN, das sich daraufhin in den Vordergrund schiebt und den größten Teil des KARTENFENSTERS abdeckt. Gibt es auf dem Bildschirm gleichzeitig mehr als ein Fenster, dann lassen Sie jeweils einen kleinen Teil eines jeden Fensters herausschauen, damit Sie es durch Anklicken leicht wieder in den Vordergrund holen können.

Für den Baubeginn einer Stadt benötigen Sie Wohnraum und Arbeit für die Sims sowie Energie.

Da nur auf dem freien Land gebaut werden kann, sollten Sie mit dem BULLDOZER einige Bäume beseitigen. KLICKEN Sie dazu das **BULLDOZER-ICON** an, und bewegen Sie dann den Zeiger über das Land. Der Zeiger hat nun die Form eines kleinen Quadrates angenommen und umrahmt das Gebiet, in dem bei jedem KLICKEN der BULLDOZER eingesetzt wird. Bewegen Sie den BULLDOZER-Zeiger über ein paar Bäume, und KLICKEN Sie. Der Waldabschnitt unter Ihrem Zeiger hat sich nun in FREIES LAND verhandelt. Halten Sie nun den Knopf (oder die LEERTASTE) gedrückt, und ziehen Sie den Zeiger langsam quer über den Wald. Mit dieser Art der Massenzerstörung können große Landflächen für den Bau von Gebäuden vorbereitet werden.

Klicken Sie das **WOHN-ICON** an, und bewegen Sie sich zurück auf Ihr Gelände. Der Zeiger hat sich nun in den Umriß eines größeren Quadrates verwandelt, das anzeigt, wieviel freie Fläche Sie für die Einrichtung einer Wohnzone benötigen - den Wohnort der Sims. Das Klicken in freiem Gelände teilt das Land in Zonen ein. Das "R" ("Residential Area" - Wohnzone) in der Mitte der Zone weist darauf hin, daß es sich um eine Wohnzone handelt. Das blinkende Blitz-Zeichen zeigt an, daß es in der Zone keinen Strom gibt. Plazieren Sie noch ein paar Wohnzonen, und lassen Sie diese an die erste angrenzen.

Hinweis: Haben Sie Schwierigkeiten, eine Zone zu plazieren, dann vergewissern Sie sich, daß diese sich im freien Land befindet. Eine Zone kann zum Beispiel auf Wasser oder über andere Zonen hinweg nicht eingerichtet werden. Auch über Bäumen kann keine Zone eingerichtet werden, es sei denn, Sie haben "Auto Bulldoze" (Automatischer Bulldozer) aktiviert.

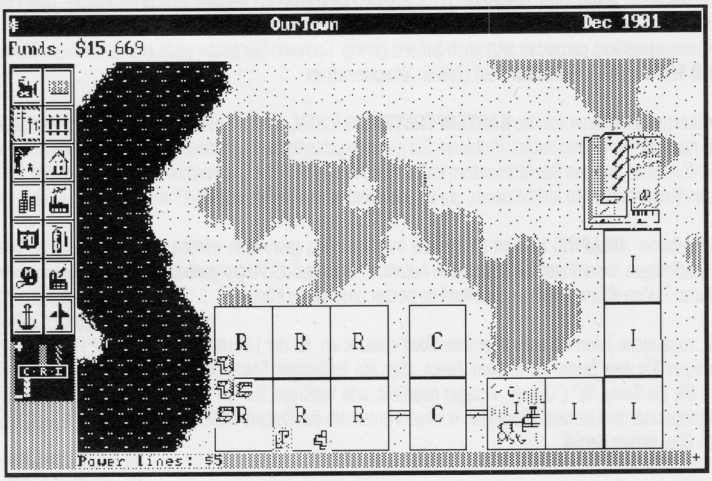
Entscheiden Sie sich jetzt, an welcher Stelle in Ihrer Stadt ein **KRAFTWERK** errichtet werden soll. Zeigen Sie auf das **KRAFTWERK-ICON**, und KLICKEN Sie, woraufhin ein kleines Menü erscheint, das Sie zwischen einem Kohle- oder Atomkraftwerk wählen läßt. KLICKEN Sie jetzt das KOHLEKRAFTWERK an. Der Rahmen für ein Kraftwerk ist sogar noch größer als der für eine Wohnzone. Plazieren Sie das Kraftwerk in die offene Fläche in der Nähe Ihrer Wohnzonen. Grenzt das Kraftwerk nicht direkt an die Wohnzone an, dann müssen Sie vom Kraftwerk eine STROMLEITUNG in die Wohnzonen legen.

KLICKEN Sie zu diesem Zweck das **STROMLEITUNGS-ICON** an. Legen Sie unter Verwendung des Zeigers und des Knopfes oder der Leertaste eine Stromleitung vom Kraftwerk in die Wohnzonen. Angrenzende Stromleitungsabschnitte werden automatisch miteinander verbunden. Auf dieselbe Weise werden auch Straßen und Transitstrecken miteinander verbunden. Kurz darauf verschwinden die blinkenden Zeichen in den Wohngebieten, was deren Versorgung mit Strom anzeigt. Zonen, die an eine mit Strom versorgte Zone angrenzen, benötigen keine zusätzlichen Stromleitungen. Kurz darauf erscheinen überall in den Wohnzonen kleine Häuser. Die Sims haben mit dem Einzug begonnen!

Hinweis: Bei der Zoneneinteilung von Land kennzeichnen Sie die Stellen, an denen Bauen erlaubt ist, und wo es verboten ist. Der eigentliche Bau wird jedoch von den Sims durchgeführt.

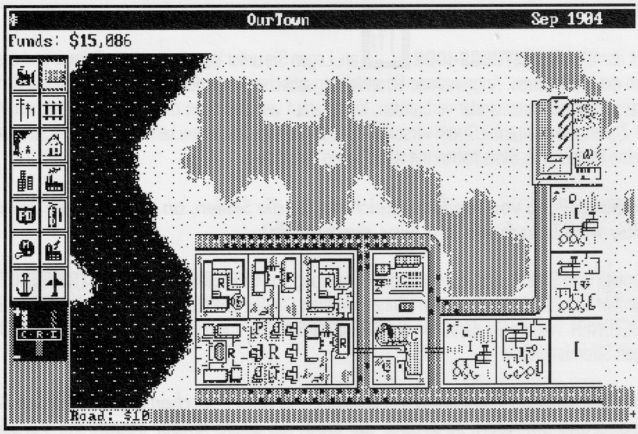
Mit dem Besitz einiger Wohnzonen sind Sie nun bereit, sich an die Einrichtung von **GEWERBE**- und **INDUSTRIEGEBIETEN** heranzuwagen, damit die Sims arbeiten, einkaufen und Geschäfte abwickeln können. Wählen Sie das **GEWERBE-ICON**, und plazieren Sie in die Nähe Ihrer Wohnzonen ein paar GEWERBEZONEN. Wählen Sie daraufhin das **INDUSTRIE-ICON**, und teilen Sie einige INDUSTRIEZONEN ein. Versorgen Sie alle Gebiete mit den nötigen Stromleitungen.

Hinweis: Zwischen der Versorgung von Zonen mit Energie und dem Erlöschen der blinkenden Blitzzeichen kann manchmal eine Verzögerung eintreten. Je größer die Stadt ist, desto länger dauert die Verzögerung.



Beachten Sie, daß die Beschreibung des Icons und die damit verbundenen Kosten bei der Wahl der verschiedenen Icons im Feld in der Nähe der unteren linken Fensterecke sichtbar sind. Die MITTEILUNGSLEISTE zeigt die Gesamtmenge der verfügbaren Geldmittel. Reicht das Geld aus der Kasse nicht, um eine bestimmte Funktion zu bezahlen, dann erscheint dieses Icon auf Ihrem Bildschirm schattiert und steht für den weiteren Gebrauch nicht mehr zur Verfügung.

Klicken Sie nun das **STRASSEN-ICON** an, und bauen Sie zwischen den Wohn- und den Gewerbe- und Industriegebieten STRASSEN, damit die Sims an ihre Arbeitsstelle gelangen können. Die einzelnen Straßenabschnitte verbinden sich wie die Stromleitungsabschnitte automatisch miteinander. Sind erst einmal STRASSEN vorhanden, dann kommt der Verkehr von ganz allein.



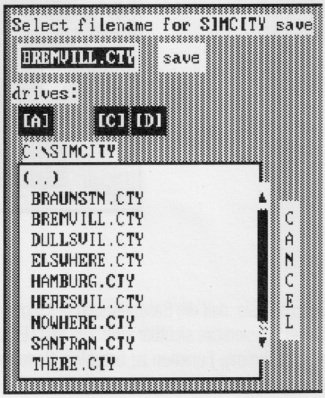
Bewegen Sie den Zeiger nun an die **MENÜLEISTE**, KLICKEN Sie das **FENSTERMENÜ** an, und wählen Sie **BUDGET**. Damit wird die Höhe der Ausgaben für die Polizei, die Feuerwehr und die öffentlichen Beförderungsbetriebe festgelegt. Durch ANKLICKEN der AUF- und ABPFEILE kann die Höhe der Gelder geändert werden. Auch der momentane Vermögenssteuersatz (Property Tax) kann geändert werden. Sind keine Polizei- oder Feuerwehrwachen vorhanden, dann können diese natürlich auch keine Gelder erhalten. Mehr als 100% der geforderten Gelder dürfen nicht vergeben werden. Da Ihre Stadt jedoch noch brandneu ist, ist Ihr Handlungsspielraum dergestalt jetzt noch äußerst gering. Kommen Sie später noch einmal hierher. Haben Sie Ihr Vorhaben beendet, dann KLICKEN Sie das **GO WITH THESE FIGURES**-Feld (Zahlen akzeptieren) an.

Wenn Sie nun an einen beliebigen sichtbaren Teil des **KARTENFENSTERS** KLICKEN, dann erhalten Sie eine Vorstellung von der Größe der Stadt, also auch davon, wieviel Fläche Sie noch zur Verfügung haben. Probieren Sie die unterschiedlichen Kartenansichten durch Anklicken der Icons auf der linken Seite aus. Sie benötigen diese Information, um den Bau fortzusetzen und die Bedingungen in der Stadt entsprechend anzupassen. Beispielsweise können Sie die Gegenden mit der höchsten Kriminalitätsrate identifizieren, um so entscheiden zu können, wo neue Polizeistationen eingerichtet werden sollten.

Über die verfügbaren Schaubilder (**GRAPHS**) können zusätzliche Informationen gewonnen werden. Im Unterschied zu den Karten, die lediglich den momentanen Zustand der Stadt zeigen, bieten Ihnen die Schaubilder Aufzeichnungen aus der Vergangenheit, anhand derer Sie Trends und Zyklen ablesen und so die Situation besser abschätzen können.

Eine weitere Möglichkeit, zusätzliche Informationen über Ihre Stadt einzuholen, ist der Gebrauch der **FRAGEFUNKTION**. Bewegen Sie den Zeiger zu diesem Zweck über ein beliebiges Stadtgebiet im EDITIERFENSTER, halten Sie die Taste "**Q**" ("Query" - Frage) gedrückt, und betätigen Sie den linken Mausknopf, den Joystickknopf oder die Leertaste. Daraufhin erscheint unterhalb des Zeigers ein kleines Fenster mit Informationen über dieses Gebiet.

Kommen wir nun zum **SICHERN** der Stadt auf Diskette. KLICKEN Sie das SYSTEM-MENÜ an. Markieren Sie **SAVE CITY** (Stadt sichern), und klicken Sie. Nun erscheint der Dateisicherungsbildschirm (**FILE SAVING SCREEN**).

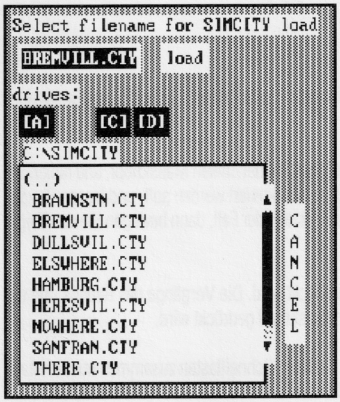


In der Nähe des oberen Bildschirmrandes befindet sich ein Feld mit dem Namen Ihrer STADT. Möchten Sie diesen jetzt ändern, dann klicken Sie den Namen an und geben einen neuen ein.

Darunter befindet sich eine Liste mit Laufwerken. Klicken Sie das Laufwerk an, in das Sie die Stadt sichern möchten.

Wiederum darunter befindet sich das **DATEIFELD**. Handelt es sich um die Festplatte, dann können Sie in Klammern die Unterverzeichnisse im Dateifeld aufgelistet sehen. Durch Klicken an den Namen des Unterverzeichnisses können Sie es öffnen und durch ANKLICKEN von **(..)**um eine Verzeichnisebene aufsteigen. Sind die Dateien oder Verzeichnisse nicht sichtbar, dann klicken Sie die AUF- und ABPFEILE rechts neben den Dateien an.

Klicken Sie nach der Wahl des Stadtnamens, des Laufwerks und des Unterverzeichnisses (wenn vorhanden) das **SICHERN-FELD** an. Jetzt bleibt Ihre Stadt Ihnen für den zukünftigen Gebrauch erhalten.



Möchten Sie eine Stadt laden, dann öffnen Sie das SYSTEM-MENÜ, und KLICKEN Sie **LOAD A CITY** (Eine Stadt laden) an. Nun erscheint der **DATEILADEBILDSCHIRM**, der beinahe wie der Dateisicherungsbildschirm aussieht und arbeitet.

KLICKEN Sie das Laufwerk an, von dem aus Sie laden möchten. Suchen Sie dann das richtige Unterverzeichnis (wenn vorhanden), und klicken Sie den Namen der gewünschten Stadt an. Nun erscheint der Name im Feld am oberen Bildschirmrand.

Wenn Sie nun das kleine Feld mit der Aufschrift **LOAD** (Laden) anklicken, dann ist Ihre Stadt zurück im Geschehen.

Das war schon alles, was Sie wissen müssen, um *SimCity* zu betreiben, dennoch schlagen wir Ihnen vor, weiterzulesen. Der Abschnitt **"Zum Nachschlagen"** erklärt bis in alle Einzelheiten, wie jede Funktion dieses Programms eingesetzt wird. **"In SimCity"** macht Sie mit den inneren Abläufen des Simulators vertraut und gibt Ihnen einige Tips und Hinweise zu seinem Gebrauch. Für ernsthafte Städteplaner gibt es außerdem einen Aufsatz über **"Die Geschichte der Stadt und der Städteplanung"** sowie eine **"Bibliographie".**

ZUM NACHSCHLAGEN

SIMCITY STEUERN

ALLGEMEINES

Das Steuern der Fenster ist ein bedeutender Teil der Steuerung von *SimCity*. Sie können die von Ihnen gewünschten Fenster aufrufen und über den Bildschirm bewegen. Sie können in den Vordergrund geholt oder durch die Wahl der entsprechenden FENSTERMENÜ-FUNKTION verborgen werden. Wir schlagen vor, die Fenster immer so anzuordnen, daß ein Teil eines jeden Fensters sichtbar ist. Um ein Fenster in den Vordergrund zu holen, KLICKEN Sie es einfach an einer beliebigen Stelle an.

MIT DER MAUS

In *SimCity* arbeiten Sie in erster Linie mit dem linken Mausknopf. Die Hauptfunktion des rechten Mausknopfes besteht darin, die Bulldozer-Funktion zu aktivieren. Sollte Ihre Maus einen mittleren Knopf besitzen, dann wird dieser von *SimCity* ignoriert.

Möchten Sie Menüs mit der Maus aktivieren, dann ziehen Sie den Mauszeiger zum gewünschten Menü. Drücken Sie den linken Mausknopf, und halten Sie ihn gedrückt. Nun erscheint das Menü. Bewegen Sie den Zeiger im Menü nach unten, wählen Sie die Option, die aktiviert werden soll, und lassen Sie den Mausknopf wieder los. Nun wird die Menüoption aktiviert. Zu einigen Menüoptionen gehört ein Unter-Menü. Ist dies der Fall, dann bewegen Sie den Zeiger einfach auf die gewünschte Option, drücken den linken Mausknopf und lassen ihn wieder los.

Icons werden gewählt, indem der Mauszeiger zum gewünschten Icon bewegt und der linke Mausknopf gedrückt wird. Die Vorgänge des Bauens und der Zoneneinteilung werden durchgeführt, indem der Zeiger an die gewünschte Stelle bewegt, und der linke Mausknopf gedrückt wird.

In *SimCity* gibt es einige Funktionen, die nur mit der Tastatur aktiviert werden können. Außerdem können Tastatur-Schnelltasten zusammen mit der Maus benutzt werden, um den Ablauf von *SimCity* zu beschleunigen. Diese werden im folgenden und auf der TASTATUR-ÜBERSICHTSKARTE erläutert.

MIT DEM JOYSTICK

Der Joystick wird auf die gleiche Weise eingesetzt wie die Maus. Der Joystickknopf entspricht dem linken Mausknopf in seiner Wirkung und kann bei gleichzeitig installiertem Maustreiber nicht benutzt werden. Drücken Sie die **Strg-Taste**, während Sie mit dem Joystick arbeiten, dann wird der Bildschirm gescrollt, ohne daß sich der Cursor bewegt.

MIT DER TASTATUR

In *SimCity* gibt es zahlreiche Tastaturfunktionen. Halten Sie die TASTATUR-ÜBERSICHTSKARTE immer griffbereit.

Hinweis: Beim Betrieb von SimCity sollte die Zahlensperre (Num Lock) ausgeschaltet sein.

PFEILTASTEN UND ZIFFERNBLOCK

Die **PFEILTASTEN**	bewegen den Zeiger über den Bildschirm.
Die **EINFÜGEN-**	und die **LEERTASTE** entsprechen dem linken Mausknopf.
Die **LÖSCHTASTE**	entspricht dem rechten Mausknopf.
"5"	bewegt den Zeiger in die Bildschirmmitte.
Home (Pos 1)	bewegt den Zeiger an den linken Bildschirmrand.
Ende	bewegt den Zeiger an den rechten Bildschirmrand.
Bild (auf)	bewegt den Zeiger an den oberen Bildschirmrand.
Bild (ab)	bewegt den Zeiger an den unteren Bildschirmrand.

Werden die PFEILTASTEN und der ZIFFERNBLOCK zusammen mit der **Strg-Taste** benutzt, dann scrollen diese das Gelände oder die Stadt unter das EDITIERFENSTER.

Strg-Linke Pfeiltaste (4) scrollt die Stadt nach links.
Strg-Rechte Pfeiltaste (6) scrollt die Stadt nach rechts.
Strg-Pfeiltaste (auf) (8) scrollt die Stadt auf.
Strg-Pfeiltaste (ab) (2) scrollt die Stadt ab.
Strg-Home (Pos 1) (7) scrollt die Stadt diagonal nach oben und nach links.
Strg-Ende scrollt die Stadt diagonal nach unten und nach links.
Strg-Bild (auf) scrollt die Stadt diagonal nach oben und nach rechts.
Strg-Bild (ab) scrollt die Stadt diagonal nach unten und nach rechts.

"+" und "-"

Benutzen Sie keine Maus, dann sind die Tasten **"+" und "-"** auf dem ZIFFERNBLOCK eine große Hilfe. Bewegen Sie den Zeiger kreisförmig um die "WENDESTELLEN" in den Fenstern oder in den Mitteilungskästen. WENDESTELLEN sind Stellen, durch deren Anklicken entweder ein Icon aktiviert oder ein Schauplatz gewechselt wird. Im EDITIERFENSTER können Sie zum Beispiel anstatt den Zeiger mit den PFEILTASTEN auf ein Icon zu bewegen und dann zu klicken, die Tasten **"+" und "-"** drücken, und der Reihe nach durch die Icons gehen und sie aktivieren. Auch im BUDGETFENSTER, in dem der Schauplatz durch Klicken zahlreicher kleiner Pfeile geändert werden kann. Mit den Pfeiltasten kann es unter Umständen schwierig sein, die genaue Stelle ausfindig zu machen, an der sich der Zeiger befindet. Gehen Sie daher lieber der Reihe nach mit den Tasten **"+" und "-"** an die gewünschte Stelle.

TASTATUR-SCHNELLTASTEN

Mit der **ESC**-Taste werden jedes Menü und zahlreiche Funktionen abgebrochen. Betätigen Sie die ESC-Taste immer, wenn Sie Zweifel an der Richtigkeit Ihres Handelns haben.

Drücken Sie **"Y"** oder die **RETURN**-Taste für "JA" ("Yes") und **"N"** oder die **ESCAPE**-Taste für "NEIN" in POP-UP-MITTEILUNGEN, die eine "JA"- oder "NEIN"-Antwort erfordern.

Halten Sie die **Alt-**Taste und drücken gleichzeitig den ersten Buchstaben eines Menünamens, dann wird dadurch das Menü geöffnet.

Alt-S	Öffnet das SYSTEM-MENÜ
Alt-O	Öffnet das OPTIONSMENÜ
Alt-D	Öffnet das KATASTROPHENMENÜ ("Disasters")
Alt-W	Öffnet das FENSTERMENÜ ("Windows")

Sobald ein Menü aufgerufen ist, können Sie Ihre Wahl mit den AUF- und AB-PFEILTASTEN markieren und mit der LEER- oder der EINFÜGEN-Taste aktivieren. Eine Wahl im Menü kann auch durch Drücken des jeweiligen Anfangsbuchstabens markiert werden. Besitzen mehr als eine Menüoption denselben Anfangsbuchstaben, dann bringt Sie das wiederholte Drücken der Taste der Reihe nach durch alle mit diesem Buchstaben beginnenden Optionen. Betätigen Sie also beispielsweise die Taste "L" bei geöffnetem SYSTEM-MENÜ, dann wird die Option "LOAD SCENARIO" (Szenario laden) markiert. Erneutes Betätigen von "L" markiert die Option "LOAD CITY" (Stadt laden), dann wieder "LOAD SCENARIO" etc.

Wollen Sie ein Menü schließen, ohne eine Funktion zu wählen, dann drücken Sie die **ESC-Taste.**

Viele der Menüoptionen können direkt aktiviert werden, ohne daß das Aufrufen des Menüs notwendig ist. Dies geschieht mit Hilfe der folgenden **STRG-**Tastenkombinationen.

Strg-L	"Load City"-Menüfunktion (Stadt laden) aktivieren
Strg-S	"Save City"-Menüfunktion (Stadt sichern) aktivieren
Strg-X	*SimCity* abbrechen und zu DOS zurückkehren ("Exit")
Strg-A	Schaltet den Auto-Bulldozermodus ein/aus
Strg-M	Ruft das KARTENFENSTER ("Map") auf (auch mit Return-Taste)
Strg-G	Ruft das SCHAUBILDFENSTER ("Graph") auf
Strg-B	Ruft das BUDGETFENSTER auf
Strg-E	Ruft das EDITIERFENSTER auf
Strg-T	Ruft das GELÄNDEFENSTER ("Terrain") auf
Strg-U	Ruft das AUSWERTUNGSFENSTER ("Evaluation") auf
Strg-C	Schließt ("Close") das vorderste Fenster
Strg-H	Verbirgt ("Hide") das vorderste Fenster (bewegt es nach unten)
Strg-P	Plaziert das vorderste Fenster
Strg-R	Verändert die Größe ("Resize") des EDITIERFENSTERS

Weitere Spezialtasten

P	Aktiviert das STROMLEITUNGS-Icon ("Power") vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
T	Aktiviert das TRANSPORTLINIEN-Icon vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
R	Aktiviert das STRASSEN-Icon ("Roads") vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
B	Aktiviert das BULLDOZER-Icon vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
0	Stellt den Simulator auf Pausenstellung
1	Stellt den Simulator auf langsame Geschwindigkeit
2	Stellt den Simulator auf Durchschnittsgeschwindigkeit
3	Stellt den Simulator auf hohe Geschwindigkeit
4	Stellt den Simulator auf Höchstgeschwindigkeit
Q	Aktiviert die Frage-Funktion ("Query") - Auf diese Weise erhalten Sie Informationen über Gegenstände oder Gebiete in der Stadt. Zeigen Sie im EDITIERFENSTER mit dem Zeiger auf einen Gegenstand oder ein Gebiet, halten Sie die Taste "Q" gedrückt, und drücken Sie den linken Mausknopf, die LEER- oder die EINFÜGEN-Taste.
TAB	Das Drücken der TAB-Taste hat dieselbe Funktion wie das Anklicken des "GEHE ZU"-Knopfes. Erneutes Betätigen der TAB-Taste bringt Sie wieder an die vorherige Stelle zurück.
F10	Verbirgt das vorderste Fenster.

SCROLLSPERRE Setzt das Scrollen des Editierfensters außer Betrieb, wenn Sie den Zeiger an die Bildschirmränder bewegen. Der Scrollvorgang kann jedoch mit Hilfe der Strg-Taste und dem ZIFFERNBLOCK auch weiterhin durchgeführt werden.

Die UMSCHALTTASTEN beschränken den Straßenbau, die Schienenverlegung, das Arbeiten mit dem Bulldozer und das Anlegen von Parks auf eine gerade Linie.

SPEZIALTASTEN IM GELÄNDEFENSTER

D	Aktiviert das SCHMUTZ-Icon ("Dirt") vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
T	Aktiviert das BAUM-Icon ("Tree") vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
W	Aktiviert das WASSER-Icon vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
C	Aktiviert das KANAL-Icon ("Channel") vorübergehend und zwar so lange, wie die Taste gedrückt und gehalten wird
F	Aktiviert das FÜLLEN-Icon. Durch erneutes Drücken von "F" wird es wieder deaktiviert
U	Aktiviert das RÜCKGÄNGIG MACHEN-Icon ("Undo")

MENÜS

SYSTEM-MENÜ (SYSTEM MENU)

ABOUT SIMCITY (Über *SimCity*) ruft einen Bildschirm voller faszinierender und entscheidender Informationen über *SimCity* und Maxis auf.

PRINT (Drucken) ruft ein Fenster auf, in dem Sie wählen können, ob Sie Ihre Stadt auf eine einzige Seite oder auf ein Poster mit mehreren Seiten drucken möchten.

LOAD GRAPHICS (Grafiken laden) Damit können Sie die aktive Grafikeinstellung ändern, wenn Sie mehr als eine besitzen. Die *SimCity Graphics* Grafikeinstellungen Nr. 1 und 2 sind separat erhältlich.

LOAD SCENARIO (Szenario laden) ruft ein Menü mit zur Verfügung stehenden Szenarios auf, die geladen und betrieben werden können.

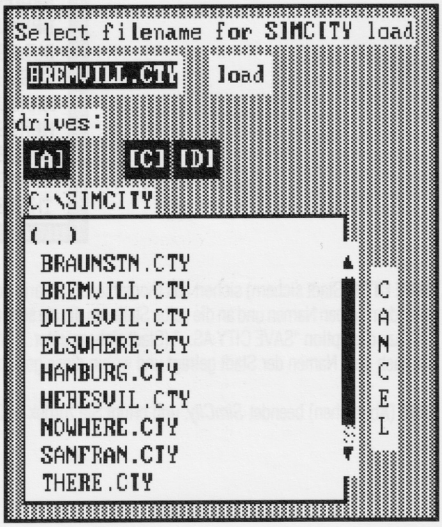
START NEW CITY (Neue Stadt starten) schafft neues, leeres Gelände und löscht die vorhandene Stadt (wenn es eine gibt) aus dem Speicher. Als nächstes können Sie den GAMEPLAYLEVEL einstellen und Ihrer Stadt einen Namen geben.

LOAD CITY (Stadt laden) ruft den "Dateiladebildschirm" auf, auf dem Sie eine früher gesicherte Stadt laden können. Befinden Sie sich gerade in einer anderen Stadt, dann fragt *SimCity*, ob Sie zuerst die an dieser Stadt vorgenommenen Änderungen sichern möchten. Nach Wunsch kann diese Funktion auch abgebrochen werden.

Ist der Dateiladebildschirm geöffnet, dann wählen Sie das Laufwerk, aus dem geladen werden soll, indem Sie den Cursor auf den Laufwerksbuchstaben bewegen, und drücken Sie den linken Mausknopf, die LEER- oder die EINFÜGEN-Taste. Nun erscheinen nur Stadtdatendateien. Unterverzeichnisse stehen in Klammern. Um die Daten in einem Unterverzeichnis einzusehen, KLICKEN Sie dessen Namen an. Um sich ein Unterverzeichnis hochzubewegen, KLICKEN Sie die zwei Punkte **(..)**an. Sind mehr Dateien vorhanden, als im Fenster gezeigt werden können, dann KLICKEN Sie die Auf- und Abpfeile rechts neben den Dateinamen an, um durch die Liste zu scrollen.

Sie können außerdem den Namen der zu ladenden Datei eingeben, indem Sie das Feld mit dem Dateinamen anklicken, und ihn eintippen. Haben Sie es sich anders überlegt, und wollen dieses Mal doch keine Stadt laden, dann können Sie "CANCEL" (Abbrechen) anklicken oder die ESC-Taste drücken.

Bewegen Sie den Zeiger mit den Tasten "+" und "-" auf die diversen "WENDESTELLEN" im Dateiladebildschirm.



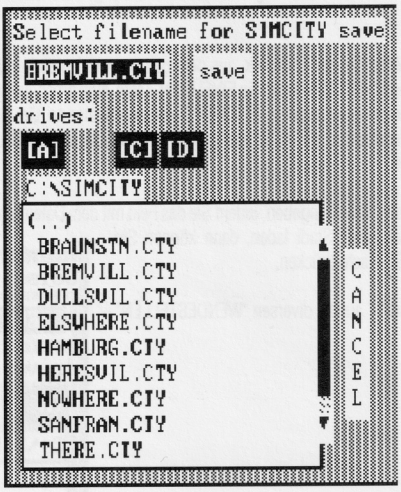
SAVE CITY AS... (Stadt sichern unter...) ruft den **Datei-Sichern-Bildschirm** auf, der es Ihnen ermöglicht, das momentane Szenario oder die Stadt zum späteren Gebrauch auf Diskette zu sichern. Benutzen Sie diese Option, um eine Stadt das erste Mal zu sichern, oder um sie unter einem anderen Namen oder auf eine andere Diskette oder in ein anderes Unterverzeichnis zu sichern.

Ist der Datei-Sichern-Bildschirm geöffnet, dann wählen sie das Laufwerk, auf das gesichert werden soll. Dazu können Sie den Cursor auf den Laufwerksbuchstaben bewegen, und den linken Mausknopf, die Leer- oder die Einfügen-Taste betätigen. Nur Stadtdateien erscheinen, Unterverzeichnisse stehen in Klammern. KLICKEN Sie den Namen des Unterverzeichnisses an, wenn Sie die darin befindlichen Dateien sehen möchten. Möchten Sie ein Unterverzeichnislevel nach oben gehen, dann KLICKEN Sie die zwei Punkte **(..)** an. Sind mehr Dateien vorhanden, als im Fenster gezeigt werden können, dann klicken Sie die Pfeile rechts neben den Dateinamen an, und scrollen Sie durch die Liste.

Sobald Sie den Ort gefunden haben, an den Sie die Stadt sichern möchten, dann geben Sie den Namen ein, unter dem die Stadt gesichert werden soll, indem Sie das Feld mit dem Dateinamen anklicken und den Namen eintippen. KLICKEN Sie daraufhin den SAVE-Knopf (Sichern) an. Überlegen Sie es sich anders und wollen dieses Mal keine Stadt sichern, dann können Sie CANCEL (Abbrechen) ANKLICKEN oder die ESC-Taste drücken.

Bewegen Sie den Zeiger mit den Tasten "+" und "-" an die diversen WENDESTELLEN im Datei-Sichern-Bildschirm.

Hinweis: Haben Sie ein Szenario erst einmal geladen, dann kann es wie jede Stadt auch ohne die bevorstehende Katastrophe gesichert und wieder geladen werden.



SAVE CITY (Stadt sichern) sichert das momentane Szenario oder die gegenwärtig verwendete Stadt auf Diskette. Sichern Sie eine Stadt mit dieser Option unter dem selben Namen und an die selbe Stelle, an die sie schon früher gesichert war. Sollen Name oder Position der Stadt geändert werden, dann benutzen Sie dazu die Option "SAVE CITY AS..." (Stadt sichern unter...). Wollen Sie die Stadt sichern, Ihre Stadt ist jedoch noch nicht gesichert worden, dann werden Sie nach dem Namen der Stadt gefragt und wohin diese gesichert werden soll.

EXIT (Abbrechen) beendet *SimCity*, und bringt Sie zurück zu DOS.

OPTIONSMENÜ

Der Großteil der Optionen in diesem Menü wird mit der Stadt gesichert. Ist eine Option aktiv, dann erscheint links daneben ein Pfeil.

AUTO-BULLDOZE (Automatischer-Bulldozer) erlaubt Ihnen den Bau von Zonen, Fahrbahnen usw. direkt auf Baumkronen und an Uferlinien, ohne daß Sie zuerst den Bulldozer manuell einsetzen müssen. Die Kosten betragen dieselben wie beim manuellen Bulldozereinsatz.

AUTO-BUDGET sorgt dafür, daß Ihr Budget immer auf denselben Prozentsatz eingestellt ist, ohne daß Sie Jahr für Jahr neue Bewilligungen einholen müssen. Ist nicht soviel Geld vorhanden, wie im Budget geplant ist, dann werden die Geldmittel erst an das Transportsystem, dann an die Feuerwehr und als letztes an die Polizei verteilt.

AUTO-GOTO (Auto-Gehe-zu) transportiert Sie automatisch an den Schauplatz einer Katastrophe oder eines großen Ereignisses. Kommt es zu einer Katastrophe oder einem größeren Ereignis, ohne daß "AUTO-GOTO" aktiviert ist, dann erscheint in der MITTEILUNGSLEISTE des EDITIERFENSTERS eine Mitteilung, und Sie werden mit einem "GOTO"-Knopf (Gehe-zu) ausgerüstet. Um zum Katastrophenschauplatz oder dem Ereignisort zu gelangen, klicken Sie den Knopf an, oder drücken Sie die TAB-Taste. Drücken Sie die TAB-Taste erneut, um wieder an den Ausgangspunkt zu gelangen.

SOUND schaltet den Sound in der Stadt ein und aus. Bei "SOUND ON" (Sound ein) ist diese Vorrichtung aktiv, bei "SOUND OFF" (Sound aus) ist sie nicht aktiv. Bei ausgeschaltetem Sound läuft die Simulation geringfügig schneller.

MUSIC (Musik) schalten den Musik-Soundtrack ein oder aus. An den Meldungen MUSIC ON (Musik an) bzw. MUSIC OFF (Musik aus) sehen Sie, wie diese Option eingestellt ist.

SPEED (Geschindigkeit) ruft ein Untermenü auf, mit dem Sie die Simulationsgeschwindigkeit regulieren können. "FASTEST" (Schnellste) stellt die Stadtzeit auf die größtmögliche Geschwindigkeit Ihres Gerätes ein. "FAST" (Schnell) ist etwas langsamer. "AVERAGE" (Durchschnitt) ist die Vorgabeeinstellung und "SLOW" (Langsam) die langsamste Einstellung. Mit "PAUSE" (Unterbrechen) wird die Zeit angehalten. Zoneneinteilung und Bau sind im Unterbrechungszeitraum zwar möglich, dafür finden jedoch weder Wachstum noch Entwicklung statt.

Auf einem langsamen Gerät (wie z.B. einem XT-kompatiblen 8088er mit 4,77 MHz) wählen Sie am besten die schnellste Einstellung.

ANIMATE ALL (Alles animieren) aktiviert die Animation und die Aktualisierung in allen Fenstern. Ist diese Vorrichtung nicht aktiv, dann wird lediglich das oberste Fenster animiert und aktualisiert. Dabei laufen jedoch die Simulation und also auch die Zeit schneller ab. Diese Option wird nicht gleichzeitig mit der Stadt gesichert.

FREQUENT ANIMATION (Häufigkeit der Animation) stellt ein, wie oft die Simulation die Zahlenberechnung unterbricht, damit die Animation aktiviert werden kann. Ist diese Option ausgeschaltet, dann laufen die Simulation und also auch die Zeit, schneller ab. Diese Option wird nicht automatisch mit einer Stadt gesichert.

KATASTROPHENMENÜ (DISASTERS MENU)

Mit dem KATASTROPHENMENÜ können Sie in Ihrer Stadt Naturkatastrophen auslösen. Testen Sie mit diesen Katastrophen Ihre Fähigkeit, auf Notfallsituationen in der Stadt zu reagieren, oder verursachen Sie einfach eine Katastrophe, um mal ein bißchen Dampf abzulassen. Über Katastrophen, ihre Ursachen und wie man damit umgeht, erfahren Sie später mehr.

***Warnung** Es ist immer eine gute Idee, Ihre Stadt vor dem Auslösen einer Katastrophe auf Diskette zu sichern - man weiß ja nie...*

FIRE (Feuer) entfacht an einer beliebigen Stelle auf der Karte einen Brand.

FLOOD (Flut) läßt das Wasser in der Nähe von Gewässern auf den Hochwasserstand ansteigen.

AIR DISASTER (Flugzeugabsturz) verursacht einen Flugzeugabsturz. Befinden sich keine Flugzeuge in der Luft, dann wird ein Flugzeug erschaffen.

TORNADO läßt an einer beliebigen Stelle der Karte einen Tornado wüten.

EARTHQUAKE (Erdbeben) verursacht ein SCHWERES Erdbeben.

MONSTER (Ungeheuer) läßt in Ihrer Stadt ein Ungeheuer los.

DISABLE (Abstellen) stoppt die willkürlichen Katastrophen.

FENSTERMENÜ (WINDOWS MENU)

MAPS (Karten) öffnet das KARTENFENSTER.

GRAPHS (Schaubilder) öffnet das SCHAUBILDFENSTER.

BUDGET öffnet das BUDGETFENSTER.

EDIT (Editieren) öffnet das EDITIERFENSTER.

TERRAIN (Gelände) setzt das Editierfenster in das Geländefenster, damit Sie die Ihre Stadt umgebende Landschaft verändern können.

EVALUATION (Auswertung) öffnet das AUSWERTUNGSFENSTER.

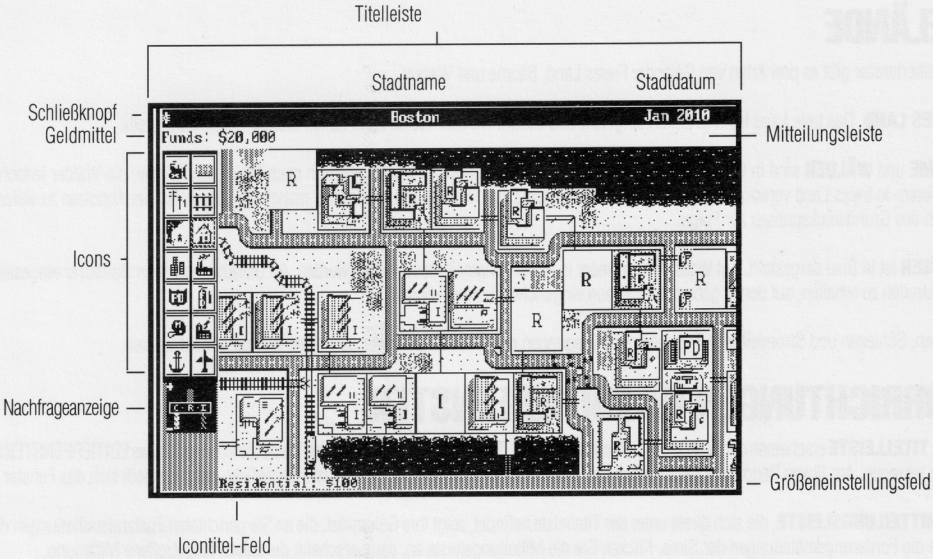
CLOSE (Schließen) schließt das oberste Fenster.

HIDE (Verbergen) bewegt das oberste Fenster hinter alle anderen.

POSITION (Positionieren) aktiviert die Pfeiltasten, um das aktive Fenster zu bewegen.

RESIZE (Größe einstellen) aktiviert die Pfeiltasten, um die Größe des EDITIERFENSTERS zu verändern.

DAS EDITIERFENSTER



DAS EDITIERFENSTER

Hier finden alle Zoneneinteilungs- und Bauvorgänge statt.

GELÄNDE

Im Editierfenster gibt es drei Arten von Gelände: Freies Land, Bäume und Wasser.

FREIES LAND Das freie Land kann in Zonen eingeteilt und bebaut werden. Freies Land ist als braune Fläche dargestellt.

BÄUME und **WÄLDER** sind in Grün dargestellt. Auf Bäumen kann man weder Zonen einteilen noch bauen. Sie können die Wälder jedoch mit Hilfe von Bulldozern in freies Land verwandeln. Oft ist der Bulldozereinsatz zweckmäßig und notwendig, manchmal jedoch hat das Abholzen zu vieler Bäume einen Verfall des Grundstückspreises zur Folge.

WASSER ist in Blau dargestellt. Auf Wasser kann weder in Zonen eingeteilt noch gebaut werden. An Uferlinien muß der Bulldozer eingesetzt werden, um Landstreifen zu erhalten, auf denen gebaut oder Zonen eingerichtet werden können.

Straßen, Schienen und Stromleitungen können ohne Biegungen oder Kreuzungen quer durch das Wasser verlegt werden.

VORRICHTUNGEN IM EDITIERFENSTER

In der **TITELLEISTE** erscheinen der Name der Stadt und das Datum. Durch Klicken und Ziehen der Titelleiste können Sie das EDITIERFENSTER an eine andere Stelle bewegen. Am linken Rand der Titelleiste befindet sich der SCHLIESSKNOPF. Wird dieser angeklickt, dann schließt sich das Fenster.

Die **MITTEILUNGSLEISTE**, die sich direkt unter der Titelleiste befindet, zeigt Ihre Geldmittel, die an Sie gerichteten Zustandsmitteilungen des Simulators sowie die Forderungsmitteilungen der Sims. Klicken Sie die Mitteilungsleiste an, dann erscheint die zuletzt eingetroffene Mitteilung.

Zusammen mit der Mitteilung über Katastrophen oder Ereignisse in der Stadt erscheint ein "**GEHE ZU**"-Knopf ("GOTO"). Durch Anklicken dieses Knopfes gelangen Sie an den Schauplatz einer Katastrophe oder eines Ereignisses. Der "GEHE ZU"- Knopf wird mit der **TAB**-Taste aktiviert. Durch erneutes Drücken der **TAB**-Taste gelangen Sie wieder an Ihren Ausgangspunkt.

ICONS entlang der linken Fensterseite dienen zur Wahl der Editierfunktionen. ICONS werden aktiviert, indem Sie den Zeiger darauf in Stellung bringen und den linken Mausknopf drücken. Genausogut können Sie jedoch auch mit den Tasten "+" und "-" der Reihe nach durch die Icons gehen und diese aktivieren. Schlagen Sie dazu bitte in der TASTATUR-ÜBERSICHTSKARTE oder im Abschnitt über die Tastatur in "SIMCITY STEUERN" nach.

Das in der Nähe der linken unteren Fensterecke plazierte **ICONTITEL-Feld** enthält den Namen und die Kosten für die Wahl dieses Icons.

Die **NACHFRAGEANZEIGE**, die sich direkt unterhalb der Icons befindet, informiert Sie über die Zahl der von den Sims benötigten Geschäfts-, Wohn- und Industriezonen. Sind die Balken nach oben gerichtet, dann ist der Forderungswert positiv - die Sims brauchen mehr. Sind die Balken nach unten gerichtet, dann ist der Forderungswert negativ - die Sims haben einen Überschuß.

Das in der rechten unteren Ecke des EDITIERFENSTERS plazierte **GRÖSSENEINSTELLUNGSFELD** ermöglicht es Ihnen, die Größe des Fensters zu verändern. Bewegen Sie den Zeiger auf das Größeneinstellungsfeld, und halten Sie den MAUSKNOPF, die LEER- oder die EINFÜGEN-Taste gedrückt. Ziehen Sie nun die Maus, um die Größe des Fensters zu verändern, oder benutzen Sie dazu die PFEILTASTEN. Lassen Sie Knopf oder Taste los, dann bildet sich das Fenster in der neuen Größe neu.

EDITIERFENSTER-ICONS

Aktive Icons sind markiert. Schattierte Icons sind aufgrund mangelnder Geldmittel leider nicht mehr einsetzbar. Wählen Sie ein Icon, dann begleitet ein Rechteck den Zeiger, um die Größe und das Gebiet anzuzeigen, um das es sich handelt.

BULLDOZER Er räumt Straßen frei, holzt Wälder ab, schüttet an den Uferlinien Erde auf, entwickelt Ebenen, vorhandene Zonen und räumt Katastrophen den Schutt fort. Die Auto-Bulldozeroption (Auto-Bulldoze) funktioniert auf naturbelassenem Gelände, bei Stromleitungen, Straßen und Schienen, nicht aber bei Zonen.

Hinweis: Setzen Sie den Bulldozer im Zentrum einer Zone ein, dann wird die gesamte Zone zerstört.

Ein Bulldozereinsatz auf einem einzigen Landabschnitt kostet $1.

STRASSEN verbinden entwickelte Gebiete miteinander. Kreuzungen und Biegungen entstehen automatisch. Bauen Sie zusammenhängende Straßen durch Klicken und Ziehen des Zeigers. Passen Sie dabei aber gut auf - bauen Sie eine Straße aus Versehen an die falsche Stelle, dann müssen Sie den Bulldozereinsatz und den Neubau bezahlen.

Straßen dürfen nicht über in Zonen eingeteilte Gebiete verlegt werden. Über Bäume, Gebüsch und Uferlinien können sie nach vorherigem Bulldozereinsatz oder bei aktivierter Auto-Bulldozerfunktion im Optionsmenü verlegt werden. Straßen können über Stromleitungen und Schienen nur im rechten Winkel verlegt werden.

Halten Sie bei der Verlegung von Straßen die Umschalttaste gedrückt, dann werden sie in einer geraden Linie gebaut.

Eine Brücke entsteht, wenn Straßen über Wasser verlegt werden. Brücken können nur in einer geraden Linie gebaut werden, es gibt bei ihnen keine Kurven, Biegungen oder Kreuzungen. Vor dem Brückenbau müssen die Uferlinien mit dem Bulldozer bearbeitet werden, außer wenn die Auto-Bulldozerfunktion (Auto-Bulldoze) im OPTIONSMENÜ aktiv ist.

Fahrbahnen werden mit dem Tranportbudget instandgehalten und verfallen bei einem Mangel an Geldmitteln. Die von der Transportabteilung geforderte jährliche Summe für jeden Straßenabschnitt beträgt $1 und für jeden Brückenabschnitt $4.

Die Kosten für die Verlegung eines Straßenabschnittes betragen $10 und pro Brückenabschnitt werden $50 benötigt.

STROMLEITUNGEN transportieren Strom von Kraftwerken in das in Zonen eingeteilte Land und in Land zwischen den Zonen. Alle entwickelten Landgebiete benötigen Strom, um sich am Leben zu erhalten. Strom wird durch angrenzende Zonen weitergeleitet. Blinkende Blitzzeichen zeigen die Zonen an, die noch nicht mit Strom versorgt worden sind. Zwischen dem Zeitpunkt, an dem eine Zone an das Stromnetz angeschlossen wird und dem Zeitpunkt, da das blinkende Blitzzeichen verschwindet, vergeht einige Zeit. Diese Verzögerung verlängert sich proportional mit der Größe der Stadt.

Stromleitungen sind nicht in der Lage, in Zonen eingeteiltes Land zu durchqueren. Über Bäume, Gebüsch und Uferlinien können Sie jedoch erst nach einem Bulldozereinsatz verlegt werden, oder wenn die Auto-Bulldozerfunktion im OPTIONSMENÜ aktiv ist.

Kreuzungen und Ecken entstehen automatisch. Verlegen Sie zusammenhängende Stromleitungen durch Anklicken und Ziehen des Zeigers. Stromleitungen durch Wasser müssen horizontal oder vertikal verlaufen - Biegungen, Kurven oder Kreuzungen sind nicht erlaubt. Aufgrund von Übertragungsmängeln verbrauchen auch Stromleitungen Energie.

Halten Sie die UMSCHALTTASTE beim Verlegen der Stromleitungen gedrückt, dann können diese nur in einer geraden Linie verlegt werden.

Die Kosten für die Verlegung eines Stromleitungsabschnitts auf dem Land betragen $5, derselbe Abschnitt auf dem Wasser kostet jedoch $25.

TRANSPORTLINIEN errichten ein Eisenbahnsystem für den Massentransport innerhalb der Stadt. Plazieren Sie die Gleise in Gebiete mit starkem Verkehr, um die Verkehrsstockungen zu lindern.

Kreuzungen und Biegungen entstehen automatisch. Legen Sie zusammenhängende Transportlinien durch Klicken und Ziehen des Zeigers. Unter Flüssen verlegte Gleise erscheinen als gestrichelte Linien. Diese Unterwassertunnels müssen vertikal oder horizontal sein - Biegungen, Kurven oder Kreuzungen sind nicht erlaubt.

Halten Sie die UMSCHALTTASTE beim Verlegen der Gleise gedrückt, dann können diese nur in einer geraden Linie verlegt werden.

Transportlinien werden mit dem Transitbudget instandgehalten. Von der Höhe der einfließenden Geldmittel hängt die Leistungsfähigkeit des Systems ab. Die vom Verkehrsministerium geforderte jährliche Summe für jeden auf dem Land verlegten Gleisabschnitt beträgt $4 und für jeden Tunnelabschnitt $10.

Es kostet $20 pro Abschnitt, Gleise auf dem Land und $100 pro Abschnitt, Gleise unter Wasser zu verlegen.

PARKS können auf freiem Land angelegt werden. Wie Wälder und Gewässer erhöhen auch Parks den Wert des Landes in den sie umgebenden Zonen. Parks können mit dem Bulldozer zu Feuerschneisen verarbeitet oder als Reservegelände für die eventuell später notwendige Massentransporterweiterung bereitgehalten werden.

Halten Sie die UMSCHALTTASTE bei der Einrichtung von Parks gedrückt, dann können diese nur in einer geraden Linie verlegt werden.

Die Zoneneinteilung eines Parks kostet $10.

WOHNZONEN sind die Orte, an denen die Sims leben und Häuser, Wohnungen und öffentliche Einrichtungen wie Schulen, Krankenhäuser und Kirchen errichten.

Die meisten Wohnzonen entwickeln sich in eine dieser vier Bewertungskategorien: Slums, untere Mittelklasse, obere Mittelklasse und obere Klasse. Die Bevölkerungsdichte kann von Einfamilienhäusern bis zu Wohnblöcken und Eigentumsblocks reichen. In einigen Wohnzonen werden automatisch Kirchen und Krankenhäuser gebaut.

Zu den Faktoren, die den Wohnwert und das Wachstum einer Zone bestimmen, gehören Umweltverschmutzung, Verkehrsaufkommen, Bevölkerungsdichte, das umgebende Gelände, Ausbau des Straßennetzes, Parks und öffentliche Versorgungseinrichtungen.

Es kostet $100, ein Stück Land in eine Wohnzone zu verwandeln.

GEWERBEZONEN werden für verschiedene Einrichtungen benötigt, zum Beispiel Fachgeschäfte, Bürogebäude, Parkhäuser und Tankstellen.

Für kommerzielle Besitztümer gibt es vier Bewertungskategorien und fünf Wachstumsebenen, angefangen beim kleinen Tante-Emma-Laden bis hin zu riesigen Wolkenkratzern. Zu den Faktoren, die den Wert und das Wachstum der Gewerbegebiete beeinflussen, gehören die internen Märkte, Umweltverschmutzung, Verkehrsaufkommen, Zugang zu den Wohngebieten, Personalaufkommen, Flughäfen, Kriminalitätsraten, Transportmöglichkeiten und Versorgungseinrichtungen.

Es kostet $100, ein Stück Land in eine Gewerbezone zu verwandeln.

INDUSTRIEZONEN sind für die Warenherstellung und industrielle Dienstleistungen vorgesehen. Es gibt vier Ebenen industriellen Wachstums, die von kleinen Pumpstationen und Lagerhallen bis zu großen Fabriken reichen.

Zu den Faktoren, die das industrielle Wachstum beeinflussen, gehören die externen Märkte, Seehäfen, Zugang durch das Transportsystem, Erreichbarkeit der Wohngebiete, Personalaufkommen und Versorgungseinrichtungen.

Es kostet $100, ein Stück Land in eine Industriezone zu verwandeln.

POLIZEIWACHEN senken die Kriminalitätsrate in ihrer Umgebung, was wiederum die Erhöhung der Grundstückspreise zur Folge hat. Plazieren Sie diese folglich in Gegenden mit hoher Kriminalität, die auf Ihrer Kriminalitätsratenkarte ("Crime Rate Map") als solche ausgezeichnet sind. Die Leistung einer Polizeiwache hängt von der Höhe der zur Verfügung gestellten Geldmittel ab.

Der Bau einer Polizeiwache kostet $500 und die Instandhaltung pro Jahr $100.

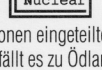
FEUERWEHRWACHEN verringern die Feuergefahr in den sie umgebenden Gebieten. Beim Ausbruch von Bränden werden diese schneller gelöscht, und richten also auch weniger Schaden an, wenn die Feuerwehrwache sich in der Nähe befindet. Die Feuereindämmungsrate hängt von der Höhe der zur Verfügung gestellten Geldmittel ab.

Der Bau einer Feuerwehrwache kostet $500 und die Instandhaltung einer jeden Wache pro Jahr $100.

STADIEN führen zu verstärktem Bevölkerungswachstum, sobald die Stadt auf eine gewisse, stattliche Größe angewachsen ist. In einer kleineren Stadt kann ein Stadion ohne besondere negative (oder positive) Wirkung gebaut werden. Indirekt bringen Stadien ein hohes Einkommen ein, verursachen jedoch auch ein starkes Verkehrsaufkommen. Die richtige Instandhaltung eines Stadions erfordert ein gutes Straßen- und Transportnetzwerk.

Der Bau eines Stadions kostet $3000.

KRAFTWERKE können entweder mit Kohle ("Coal") oder mit Atomkraft ("Nuclear") arbeiten. Wählen Sie diese Optionen aus einem Untermenü, das erscheint, wenn Sie das Kraftwerk-Icon aktivieren. Das Atomkraftwerk erzeugt mehr Energie, birgt jedoch das Risiko einer Kernschmelze. Das Kohlekraftwerk ist kostengünstiger, erzeugt dafür jedoch weniger Energie und mehr Umweltverschmutzung.



Alle in Zonen eingeteilten Landgebiete benötigen zu ihrer Entwicklung und zu ihrem Wachstum Energie. Verliert das entwickelte Land den Energiezufluß, dann zerfällt es zu Ödland, bis der Energiezufluß wieder hergestellt ist. Die Verbindung zu vieler Zonen mit einem Kraftwerk kann zahlreiche Stromausfälle zur Folge haben.

Der Bau eines Kohlekraftwerkes kostet $3000. Ein solches Kraftwerk liefert genügend Energie für etwa 50 Zonen. Atomkraftwerke schlagen mit $5000 zu Buche, und ein jedes Kraftwerk liefert genügend Strom für etwa 150 Zonen.

SEEHÄFEN erhöhen die Wahrscheinlichkeit industriellen Wachstums. In einer kleinen Stadt zeigen sie wenig Wirkung, tragen aber in einer großen Stadt wesentlich zur Industrialisierung bei.

Häfen sollten an einer Uferlinie gebaut werden, die vor der Zoneneinteilung des Hafens mit Bulldozern bearbeitet wird, es sei denn, der Auto-Bulldozer ist aktiv. Nach Inbetriebnahme des Hafens erscheinen automatisch Schiffe im Wasser.

Die Zoneneinteilung von Land für die Verwendung als Seehafen kostet $5000.

FLUGHÄFEN erhöhen die Wahrscheinlichkeit des Wachstums ihrer Handelsmärkte. Ist eine Stadt auf dem Weg, eine Großstadt zu werden, dann läßt das kommerzielle Wachstum nach, wenn kein Flughafen vorhanden ist. Flughäfen sind groß und kostenaufwendig und sollten nur gebaut werden, wenn Ihre Stadt es sich wirklich leisten kann. Plazieren Sie die Flughäfen so, daß die Flugrouten wenn möglich über das Wasser führen, was die Auswirkungen eines Flugzeugabsturzes wesentlich verringert.

Nach dem Bau eines Flughafens erscheinen Flugzeuge, die über ihre Stadt hinweg in Richtung des Flughafens fliegen oder von dort kommen. Außerdem nimmt ein Hubschrauber der Verkehrswacht seine Tätigkeit auf und warnt sie vor Gebieten mit hohem Verkehrsaufkommen.

Die Zoneneinteilung von Land für die Verwendung als Flughafen kostet $10.000.

DAS BUDGETFENSTER

Das BUDGETFENSTER erscheint, nachdem Sie in einer neuen Stadt die ersten Steuern eingezogen haben und in jedem darauffolgenden Jahr (außer, Sie haben die Auto-Budgetfunktion gewählt). Sie werden aufgefordert, die Höhe der Geldmittel für die Feuerwehr, die Polizei und die Beförderungsabteilungen sowie den Vermögenssteuersatz festzulegen.

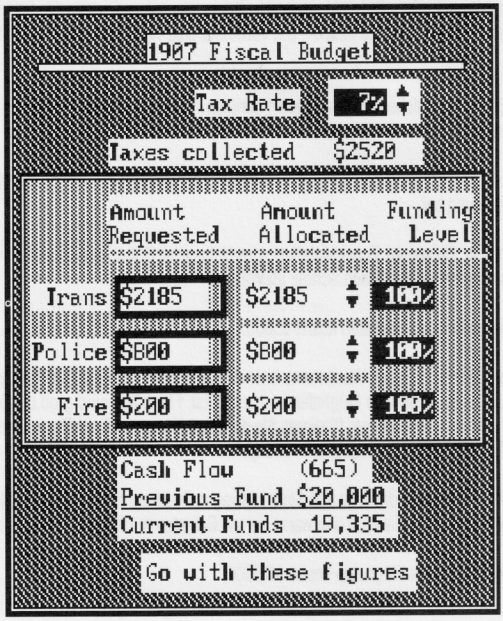
Das BUDGETFENSTER kann mit dem Fenstermenü oder durch Drücken von Strg-B geöffnet werden.

Ist Auto-Budget eingeschaltet, dann verbleiben alle Subventionsgelder in der vollen Höhe oder auf Ihrer letzten Festlegung. Fehlen jedoch Gelder, um das Budget vollständig zu stützen, dann werden die vorhandenen Gelder als erstes an die öffentlichen Beförderungsbetriebe, die Feuerwehr und dann an die Polizei verteilt.

Budgets können erhöht und gesenkt werden, indem Sie die kleinen Pfeile anklicken, die einer jeden Kategorie entsprechen. Ein Prozentsatzanzeiger zeigt das Subventionsniveau an, das bei der Aktivierung der Auto-Budgetfunktion angewendet wird. Ihren Steuersatz können Sie durch Anklicken der Pfeile neben dem Steuersatzanzeiger angleichen. Klicken Sie "GO WITH THESE FIGURES" (Zahlen akzeptieren) an, oder drücken Sie die RETURN-Taste, um das Budgetfenster abzubrechen.

Bewegen Sie den Zeiger mit Hilfe der Tasten "+" und "-" der Reihe nach durch alle WENDESTELLEN. Wenn Sie die Subventions- oder Steuersätze anpassen, klicken Sie mit dem linken MAUSKNOPF, der LEER- oder der EINFÜGEN-Taste einen Pfeil an, um die Summe um jeweils 1% zu erhöhen oder zu senken. Klicken Sie mit dem rechten Mausknopf oder der LÖSCHTASTE einen Pfeil an, dann wird dadurch die Summe um jeweils 10% erhöht oder gesenkt.

Hinweis: Laden Sie eine Stadt zum ersten Mal, dann stehen alle Summen im Budget bis zum folgenden Januar auf Null. Das erste Jahr ist eine "Aufschubzeit", und alle Städte werden als zu hundert Prozent mit Geldern versorgt betrachtet.



STEUERSATZ

Der Höchststeuersatz, den Sie festlegen können, liegt bei 20%.

Der Mindeststeuersatz, den Sie festlegen können, liegt bei 0%.

Der optimale Steuersatz für schnelles Wachstum liegt zwischen 5 und 7%.

Um das Wachstum der Stadt zu bremsen, ohne es zu verringern, wählen Sie einen Steuersatz von 8 oder 9%.

Die in jeder Zone eingezogenen Steuern basieren auf der folgenden Formel:
Steuer=Bevölkerung x Grundstückspreis x Steuersatz x Skalenkonstante.

Die Skalenkonstante ändert sich mit dem Schwierigkeitsgrad des Spiels.

HÖHE DER GELDMITTEL

Die Höhe der pro Jahr von Feuerwehr und Polizei geforderten Geldmittel beträgt $100 pro errichteter Wache. An die Feuerwehr- und Polizeiwachen können erst Gelder vergeben werden, wenn diese errichtet sind. Es dürfen nicht mehr als 100% der geforderten Gelder für die Polizei und die Feuerwehr ausgegeben werden - die Polizeibeamten und Feuerwehrinspektoren von *SimCity* sind ehrliche Häute und nehmen keine Bestechungsgelder an.

Verteilen Sie weniger Gelder als gefordert waren, dann läßt die Leistung der Polizei- und Feuerwehrwachen daraufhin nach.

Von den öffentlichen Verkehrsbetrieben werden jährlich $1 für jeden Straßenabschnitt gefordert, $4 für jeden Brückenabschnitt (Straßen über Wasser), $4 für jeden Gleisabschnitt und $10 für jeden Tunnelabschnitt (Schienen unter Wasser). Es können nicht mehr als 100% der geforderten Gelder verteilt werden.

Liegen die Gelder für die Instandhaltung des Transportsystems etwas unter 100%, dann hat dies den allmählichen, langsamen Zerfall des Transportsystems zur Folge - hin und wieder gibt es ein Schlagloch oder einen fehlerhaften Gleisabschnitt. Liegt die Höhe der bewilligten Gelder zwischen 90 und 75%, dann wird der Schaden unübersehbar - zahlreiche Straßen- und Schienenabschnitte werden unbefahrbar. Liegen die tatsächlich verteilten Gelder unter 75%, dann zerfällt Ihr Transportsystem in kürzester Zeit.

CASH-FLOW

Cash-Flow = Eingezogene Steuern - Gesamtmenge verteilter Gelder. Sie erhalten eine negative Summe, wenn die jährlichen Unterhaltskosten größer sind als die jährlichen Steuereinnahmen.

Einer der Hauptunterschiede zwischen *SimCity* und einer echten Stadt ist, daß *SimCity* keine Haushaltsdefizite zuläßt. Ist kein Geld vorhanden, kann es auch nicht ausgegeben werden. Versuchen Sie lieber nicht, Ihre Stadt mit einem negativen Cash-Flow zu verwalten.

DAS KARTENFENSTER

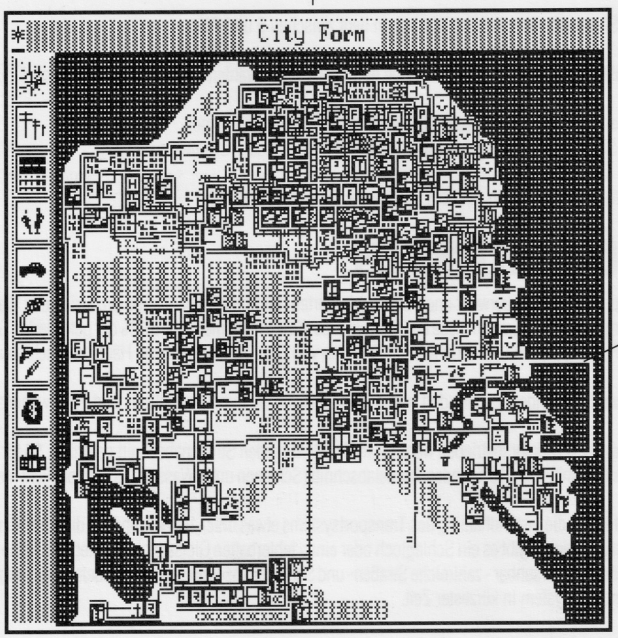
Titelleiste

Kartenansicht

Schließknopf

Karten-Icons

Rechteck



Stadtgestalt

Stromnetz

Transportsystem

Bevölkerung

Verkehrsaufkommen

Umweltverschmutzung

Kriminalität

Grundstückspreise

Öffentliche Dienste

Dichteschlüssel

DAS KARTENFENSTER

Das KARTENFENSTER bietet Ihnen diverse Ansichten Ihrer Stadt. Es kann im FENSTERMENÜ durch Betätigen von Strg-M oder der RETURN-Taste geöffnet werden. Im Hauptteil des KARTENFENSTERS befindet sich ein RECHTECK, das die im EDITIERFENSTER gezeigten Gebiete umrahmt. Sie können das Rechteck mit der Maus oder den Pfeiltasten über die Karte bewegen, um die im EDITIERFENSTER gezeigten Gebiete zu ändern.

Bei demographischen Karten, die die Bevölkerungsdichte, -rate oder die Vergleichsniveaus zeigen, erscheint in der linken unteren Fensterecke ein Dichteschlüssel. Je nach von Ihnen benutztem Monitor und Grafikkarte ist dieser entweder farbig oder schattiert.

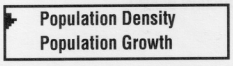
Sicherlich fallen Ihnen auch die Buchstaben auf der Karte auf. Es sind Wegweiser, die die Stellen markieren, an denen sich bewegliche Objekte befinden. Ein **"S"** ("Ship") markiert den Ankerplatz eines Schiffes. Ein **"R"** ("Railroad Train") markiert den Standort eines Eisenbahnzuges. Ein **"H"** (Helicopter) markiert den Standort eines Hubschraubers. Ein **"A"** ("Aeroplane") markiert den Standort eines Flugzeuges. Ein **"M"** ("Monster") markiert den Aufenthaltsort eines Ungeheuers und ein **"T"** weist darauf hin, wo gerade ein Tornado wütet.

Die **STADTGESTALTKARTE** zeigt die physische Gestalt Ihrer Stadt mit den entwickelten und den unterentwickelten Gebieten. Planen Sie die Ausdehnung der Stadt anhand dieser Karte.

Die **STROMNETZKARTE** enthält das Stromnetz Ihrer Stadt. Machen Sie mit dieser Karte die Zonen ohne Strom und die Unterbrechungen im Stromnetz ausfindig.

Die **TRANSPORTKARTE** ist eine Stadt- und Eisenbahnkarte der Stadt. Überprüfen Sie mit dieser Karte das Zubringernetz in allen Teilen der Stadt, und planen Sie dessen weiteren Ausbau.

Das **BEVÖLKERUNGSKARTEN**-Icon ruft ein Untermenü auf, das zwei Kartenansichten bietet. Die **BEVÖLKERUNGSDICHTEANSICHT** ("Population Density") zeigt die durchschnittliche Zahl an Menschen, die sich pro Tag in einer Gegend aufhält. Machen Sie anhand dieser Karte nicht ausreichend ausgelastete sowie überbevölkerte Gebiete ausfindig.
Die **WACHSTUMSRATE** ("Rate of Growth") zeigt das zuletzt stattgefundene Wachstum der Stadt (positiv oder negativ) und in welchem Bereich es stattgefunden hat.



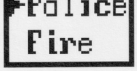
Die **VERKEHRSDICHTEKARTE** zeigt das Verkehrsaufkommen auf den Straßen. Finden Sie die Stellen mit Verkehrsproblemen, und entscheiden Sie, wo neue Straßen benötigt werden.

Die **UMWELTVERSCHMUTZUNGSINDEXKARTE** zeigt den Grad der Umweltverschmutzung in der gesamten Stadt an. Verschmutzung wird in erster Linie von der Industrie, dem Verkehr und den Kohlekraftwerken verursacht.

Die **KRIMINALITÄTSRATENKARTE** zeigt die Häufigkeit und den Ort von Verbrechen in Ihrer Stadt. Kriminalität wird anhand der Bevölkerungsdichte, dem Grundstückspreis und der Entfernung zur nächsten Polizeistation errechnet.

Die **GRUNDSTÜCKSPREISKARTE** zeigt den relativen Wert des Bodens innerhalb der Stadtgrenzen. Anhand der Grundstückspreise wird das durch Steuern eingenommene Einkommen berechnet.

Das **ÖFFENTLICHE DIENSTLEISTUNGEN**-Icon ruft ein Untermenü auf, das einen Überblick über die Polizei- und Feuerwehrwachen ermöglicht.
Die **FEUERSCHUTZKARTE** zeigt den Leistungsradius der Feuerwehrwachen basierend auf ihrem Standort, Strom, Geldmitteln und Erreichbarkeit.



Die **POLIZEIWIRKUNGSKARTE** zeigt den Leistungsradius der Polizeiwachen basierend auf ihrem Standort, ihrer Macht, ihren Geldmitteln und ihrer Erreichbarkeit.

MIT DEN KARTEN ARBEITEN

Das KARTENFENSTER sollte in allen Stadien der Städteplanung, des Städtebaus und der Verwaltung regelmäßig konsultiert werden.

VOR DEM BAU

Konsultieren Sie die Karte vor dem Bau einer neuen Stadt, um zu planen:

Wo das Stadtzentrum liegen soll,
wo die reichen Wohngegenden mit Blick auf das Wasser eingerichtet werden,
wo Brücken, Stromleitungen und Tunnels zur Durchquerung von Gewässern errichtet werden,
wo die Kraftwerke stehen sollen,
wo ausgedehnte Industriegebiete in möglichst großer Entfernung von Wohngebieten eingerichtet werden
und wie der allgemeine Aufbau Ihrer Stadt aussehen soll.

Sie können sich eine ganze Menge unnötige Bulldozereinsätze, neue Zoneneinteilung und neue Baueinsätze ersparen, wenn Sie die Karte ausdrucken und mit Bleistift oder Kugelschreiber eine Skizze Ihres Plans entwerfen.

WÄHREND DIE STADT WÄCHST

Setzen Sie die Karte ein, um das Wachstum Ihrer Stadt um Waldgebiete herum zu planen, um die Bäume zu erhalten und so die Grundstückspreise anzuheben.

Planen Sie die Verkehrskontrolle und -ausdehnung mit Hilfe der Transport- und der Verkehrsaufkommenkarte.

Vergewissern Sie sich anhand der Stadtkarten, daß die Stadt die richtigen Anteile an Wohn-, Gewerbe - und Industriegebieten besitzt.

Identifizieren Sie Problemzonen mit Hilfe der Umweltverschmutzungskarte. Zerstreuen Sie die Industriezonen, und/oder ersetzen Sie die Straßen durch Schienen.

Es kann sehr hilfreich sein, die Karte in verschiedenen Entwicklungsstadien auszudrucken und vorbereitendes Planen mit dem Bleistift auszuführen. Die Ausdrucke können auch zur Aufzeichnung der Geschichte der Stadt für die historischen Archive dienen.

BEI DER STADTINSTANDHALTUNG

Machen Sie anhand der Stromnetzkarte die Gegenden ausfindig, die keinen Strom mehr haben.

Werten Sie anhand der öffentliche Dienstleistungen-Karte die Leistungsstärke der Polizei- und der Feuerwehrwachen aus.

Identifizieren Sie anhand der Kriminalitätsraten-Karte die Problemgegenden, in denen verstärkter Polizeischutz benötigt wird.

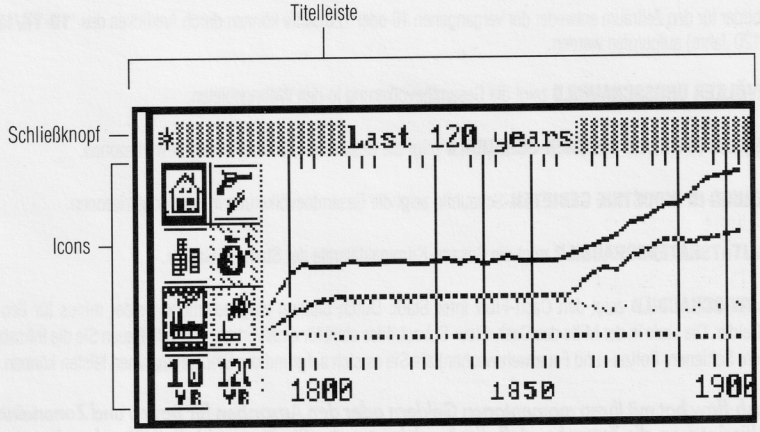
Machen Sie anhand der Umweltverschmutzungskarte die Problemzonen ausfindig.

Bestimmen Sie anhand der Transport- und Verkehrsaufkommenkarte, an welchen Stellen Straßen durch Schienen ersetzt werden müssen.

Identifizieren Sie heruntergekommene Gegenden anhand der Grundstückspreiskarte, um Verbesserungen durchzuführen oder sie zu ersetzen.

Finden Sie die richtigen Anteile an Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten mit Hilfe der Stadtkarte heraus.

DAS SCHAUBILDFENSTER



Wohnbevölkerung — Kriminalitätsrate

Bevölkerung in Gewerbegebieten — Cash-Flow

Bevölkerung in Industriegebieten — Umweltverschmutzung

10-Jahresdarstellung — 120-Jahresdarstellung

DAS SCHAUBILDFENSTER

Das SCHAUBILDFENSTER versorgt Sie mit auf bestimmten Zeiträumen basierenden, diversen, die Stadt betreffenden Daten. Es kann im FENSTERMENÜ oder durch Betätigen von Strg-G ("Graphs") geöffnet werden. Klicken und ziehen Sie die TITELLEISTE, um das Fenster an eine andere Stelle zu plazieren.

Schaubilder für den Zeitraum entweder der vergangenen 10 oder 120 Jahre können durch Anklicken des "**10-YR/120-YR**"-Knopfes (10 Jahre/120 Jahre) aufgerufen werden.

Das **WOHNBEVÖLKER UNGSSCHAUBILD** zeigt die Gesamtbevölkerung in den Wohngebieten.

Das **BEVÖLKERUNG IN GEWER BEZONEN-SCHAUBILD** zeigt die Gesamtbevölkerung in den Gewerbezonen.

Das **BEVÖLKERUNG IN INDUSTRIE GEBIETEN**-Schaubild zeigt die Gesamtbevölkerung in den Industriezonen.

Das **KRIMINALITÄTSRATENSCHAUBILD** zeigt die Gesamt-Kriminalitätsrate der Stadt als Ganzes.

Das **CASH-FLOW-SCHAUBILD** zeigt den Cash-Flow Ihrer Stadt: Durch Steuern eingenommene Gelder minus für den Unterhalt der Stadt aufgewendete Gelder. Die Linie in der Mitte des Cash-Flow-Schaubildes steht für einen Ertrag von Null. Bauen Sie die Infrastruktur auf keinen Fall weiter aus (durch Straßen, Schienen, Polizei- und Feuerwehrwachen) als Sie es sich aufgrund der Steuereinnahmen leisten können.

Hinweis: Der Cash-flow hat mit Ihren momentanen Geldern oder den Ausgaben für Bauen und Zoneneinteilung nur wenig zu tun (vernachlässigt man die Tatsache, daß die Ausdehnung der Stadt sowohl die Höhe der eingenommenen Steuern als auch die Höhe der für den Unterhalt aufgewandten Mittel in die Höhe treibt).

Das **UMWELTVERSCHMUTZUNGSSCHAUBILD** zeigt die durchschnittliche Verschmutzung der Stadt als Ganzes.

MIT DEN SCHAUBILDERN ARBEITEN

Die Art der von den Schaubildern dargebotenen Informationen bezieht sich meist auf dieselben Faktoren, die den Karteninformationen zugrunde liegen, außer daß sie die Informationen über Zeiträume angeben. Anhand von Schaubildern können Trends im Leben der Stadt erkannt werden, die in einer Karte nicht auffallen. Betrachten Sie sich beispielsweise Jahr für Jahr die Kriminalitätskarte, dann fällt ein geringer Anstieg in der Kriminalitätsrate nicht auf. In einem Schaubild würden Sie die steigende Kriminalität hingegen auf einen Blick erkennen, da alle Zahlen einer bestimmten Anzahl von Jahren gleichzeitig dargestellt sind.

Wachstum und/oder Niedergang der Wohn-, Geschäfts- und der industriellen Bevölkerung kann nachverfolgt und dargestellt werden. Stellen Sie in einer der Zahlen einen Trend nach unten fest, dann schauen Sie auf der Benutzerübersichtskarte nach, um mögliche Probleme und Lösungen zu finden.

Die Kriminalitätsrate kann dargestellt werden und leichte aber konsistente Trends nach oben oder nach unten sichtbar machen.

Verfolgen Sie die Leistungen Ihrer Stadt im Verlauf ihres Wachstums anhand des Cash-Flow-Schaubildes. Sind die Unterhaltskosten höher als die Steuereinnahmen, dann ist der Cash-Flow negativ.

Machen Sie die steigende Umweltverschmutzung anhand des Umweltverschmutzungsschaubildes ausfindig bevor ein Problemniveau erreicht ist.

DAS GELÄNDEFENSTER

Mit dem Geländefenster, das im Fenstermenü oder durch Drücken von Strg-T geöffnet werden kann, können Sie die Landschaft in Ihrer Stadt verändern. Es sieht aus wie das EDITIERFENSTER und funktioniert auch so, abgesehen davon, daß es unterschiedliche Icons gibt, mit deren Hilfe anstatt der Infrastruktur das Gelände verändert wird. Das GELÄNDE- und das EDITIERFENSTER können nicht gleichzeitig geöffnet werden. Das Verändern von Gelände ist kostenlos.

Klicken Sie in diesem Fenster lediglich das Icon an, das Sie benutzen möchten. Klicken Sie dann, oder klicken und ziehen Sie den Zeiger im Fenster von einer Stelle an eine andere. Dies sind die GELÄNDEEDITIER-ICONS:

SCHMUTZ Damit können Sie leere Landplatten plazieren. Diese können über Bäume, Wasser oder vom Menschen entwickelte Objekte plaziert werden.

BÄUME Damit können Sie leere Baumplatten verlegen. Diese können über Bäume, Wasser oder vom Menschen entwickelte Objekte plaziert werden.

WASSER Damit können Sie Flüsse, Seen und Ozeane verlegen. Wasser kann über Land, Gewässer und vom Menschen entwickelte Objekte plaziert werden.

KANAL Damit verlegen Sie die Schiffahrtsrouten. Durch Plazieren von Wasserplatten über Kanalplatten werden letztere gelöscht. Damit Schiffe ihnen folgen können, müssen Kanalplatten kontinuierlich verlegt sein und an einen Rand der Karte führen. Sind diese beiden Voraussetzungen erfüllt, und haben Sie einen Seehafen in Betrieb genommen, dann baut *SimCity* ein Schiff. Außerhalb des GELÄNDEFENSTERS sehen diese Platten wie Wasserplatten aus. Plazieren Sie Kanäle in die Nähe der Wasserwegsmitten, um Zusammenstöße zu vermeiden. Plazieren Sie sie auf dem Land, dann kentert Ihr Schiff.

FÜLLEN Damit werden große Gebiete mit Bäumen, Wasser, Kanälen oder Boden gefüllt, ohne daß sie Platte für Platte eingefügt werden müssen. Möchten Sie die Füllen-Funktion einsetzen dann:

1. Umreißen Sie das GESAMTE Gebiet, das gefüllt werden soll - lassen Sie keine Lücken oder Zwischenräume frei.
2. Klicken Sie das Füllen-Icon an.
3. Klicken Sie das Gebiet an, das Sie füllen möchten.

Befinden sich in Ihrer Umrißzeichnung noch eine Lücke oder ein Zwischenraum, dann kann es passieren, daß sich der gesamte Bildschirm füllt. Sollte dieser Fall eintreffen, dann klicken Sie das "Rückgängig"-Icon an, schließen Sie die Lücke, und versuchen Sie es erneut.

RÜCKGÄNGIG macht die zuletzt vorgenommene Handlung rückgängig.

GLÄTTEN glättet alle Bäume, Gewässer und Uferlinienumriße, um ihnen ein natürlicheres Aussehen zu verleihen.

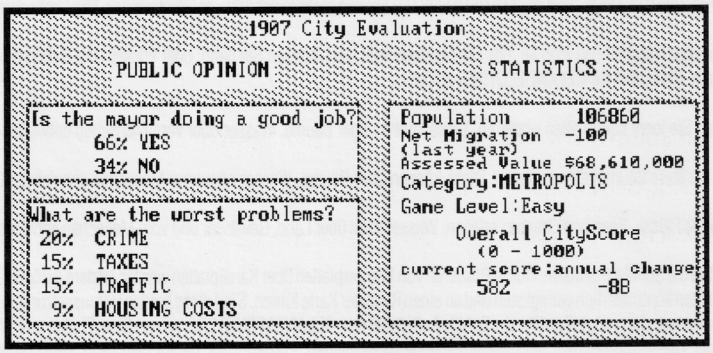
GELÄNDEFENSTER-SCHNELLTASTEN

Im GELÄNDEFENSTER ersparen Ihnen diese Schnelltasten eine ganze Menge Zeit:

D aktiviert das SCHMUTZ-Icon ("Dirt") solange, wie es gedrückt und gehalten wird.
T aktiviert das BAUM-Icon ("Tree") solange, wie es gedrückt und gehalten wird.
W aktiviert das WASSER-Icon solange, wie es gedrückt und gehalten wird.
C aktiviert das KANAL-Icon ("Channel") solange, wie es gedrückt und gehalten wird.
F aktiviert das FÜLLEN-Icon. Erneutes Betätigen von **F** deaktiviert es wieder.
U aktiviert das RÜCKGÄNGIG-Icon ("Undo").

DAS AUSWERTUNGSFENSTER

Im AUSWERTUNGSFENSTER finden Sie eine Leistungsbewertung. Zugriff darauf können Sie durch das FENSTERMENÜ oder durch Drücken von Strg-U nehmen.



PUBLIC OPINION (Öffentliche Meinung) erscheint in Fragebogenform und beurteilt Ihre Leistungen als Bürgermeister. ("Is the mayor doing a good job?") Weiterhin erfahren Sie, was die Bürger Ihrer Stadt als die dringlichsten Probleme der Stadt empfinden. ("What are the worst problems?") Bemühen Sie sich, die Bürger zufriedenzustellen, sonst ziehen sie aus der Stadt fort, und Ihnen bleibt nur noch eine "Geisterstadt".

Im allgemeinen können Sie sich in Ihrem Amt sicher fühlen, wenn mehr als 55% der Bürger mit Ihren Leistungen zufrieden sind.

Empfinden 10% oder weniger, daß irgendwelche Dinge im Argen liegen, dann ist dies noch ein relativ guter Schnitt.

An dieser Stelle werden die Probleme aufgeführt, die von den Bürgern am wahrscheinlichsten beklagt werden sowie Möglichkeiten, diese Probleme anzugehen:

Traffic (Verkehr)	Ersetzen Sie belebte Straßenabschnitte durch Schienen.
Crime (Kriminalität)-	Errichten Sie mehr Polizeiwachen und/oder erhöhen Sie die Grundstückspreise.
Pollution (Umweltverschmutzung)-	Ersetzen Sie Straßen durch Schienen, zerstreuen Sie die Industriezonen.
Housing (Wohnen)-	Errichten Sie mehr Wohnhäuser in den Zonen.
Housing Costs (Wohnkosten)-	Errichten Sie mehr Wohnhäuser in Gegenden mit niedrigen Grundstückpreisen.
Fires (Brände)-	Richten Sie mehr Feuerwehrwachen ein.
Taxes (Steuern)-	Senken Sie die Steuern (wenn es möglich ist).
Unemployment (Arbeitslosigkeit)-	Richten Sie mehr Gewerbe- und Industriegebiete ein.

STATISTIKEN ("Statistics") zu BEVÖLKERUNG ("Population"), NETTOAB-/ZUWANDERUNG ("Net Migration") und SCHÄTZWERT ("Assessed Value") erscheinen gemeinsam mit dem GAME-LEVEL der Stadt und dem GESAMT-STADTPUNKTESTAND ("Overall City Score"). Diese Daten werden einmal im Jahr zum Zeitpunkt der Budgetverabschiedung berechnet.

BEVÖLKERUNG ("Population") zeigt die Zahl der Bewohner Ihrer Stadt.

Die **NETTOAB-/ZUWANDERUNGSSTATISTIK** ("Net Migration") liefert eine Bewertung der Beliebtheit Ihrer Stadt. Verlassen die Menschen die Stadt in Scharen, dann wissen Sie, daß in *SimCity* etwas faul ist.

Der **SCHÄTZWERT** ("Assessed Value") ist die Gesamtheit aller Vermögenswerte der Stadt: Straßen, Schienenwege, Kraftwerke, Polizei- und Feuerwachen, Flughäfen, Seehäfen, Parks etc. Die Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen sind darin nicht enthalten.

Die **KATEGORIEN** ("Categories") richten sich nach der Einwohnerzahl:

Dorf ("Village")	0 bis 1.999
Kleinstadt ("Town")	2.000 bis 9.999
Stadt ("City")	10.000 bis 49.999
Großstadt ("Capital")	50.000 bis 99.999
Weltstadt ("Metropolis")	100.000 bis 499.999
Megalopolis	500.000 und mehr.

Der **GESAMT-STADTPUNKTESTAND** ("Overall City Score") ist ein Gesamtwert, der sich aus folgenden Faktoren (positiv oder negativ) zusammensetzt:
WICHTIGE FAKTOREN: Kriminalität, Umweltverschmutzung, Wohnkosten, Steuern, Verkehr, Arbeitslosigkeit, Brandschutz, Zonen ohne Energieversorgung, Wachstumsrate der Stadt.
WENIGER WICHTIGE FAKTOREN: Bedarf eines Stadions (noch nicht gebaut), eines Seehafens (noch nicht gebaut), eines Flughafens (noch nicht gebaut), Unterhalt der Straßen, der Polizei- und der Feuerwachen, sowie Brände.

Eine große Bevölkerung deutet nicht unbedingt auf eine prächtig funktionierende Stadt hin. Die Größe der Bevölkerung beeinflußt den Gesamt-Stadtpunktestand nicht, da eine kleine Bevölkerung auch auf eine neue oder noch im Wachstum stehende Stadt hindeuten kann.

Da aber die Wachstumsrate sehr wohl den Gesamtpunktestand beeinflußt, erhält eine Stadt, deren Wachstum bewußt aus Gründen des Umweltschutzes oder aus ästhetischen Gründen gestoppt wurde, einen etwas niedrigeren Punktestand.

KATASTROPHEN

Von Zeit zu Zeit brechen unerwartet Katastrophen über *SimCity* herein. Je höher das GAME LEVEL desto häufiger kommt es zu Katastrophen. Die meisten Katastrophen können im KATASTROPHENMENÜ ("DISASTERS") aktiviert werden. Unerwartet hereinbrechende Katastrophen können mit der "ABSTELLEN"-Funktion ("Disable) im KATASTROPHENMENÜ abgewendet werden.

BRÄNDE ("FIRES") können an einem beliebigen Ort in der Stadt ausbrechen und breiten sich in Wäldern und Gebäuden verhältnismäßig rasch aus, etwas langsamer über Fahrbahnen hinweg. Feuer überquert weder Wasser noch freies Land.

Die Leistungsfähigkeit der Feuerwehrwachen (die im KARTENFENSTER abgelesen werden kann) hängt von ihrer Nähe zum Feuer und von der Höhe ihrer Gelder ab. Brände innerhalb des leistungsfähigen Umkreises werden automatisch gelöscht. Gibt es im vom Brand betroffenen Gebiet keine funktionierenden Feuerwehrwachen, dann können Sie versuchen, selbst die Kontrolle der Löscharbeiten zu übernehmen. Da sich Feuer nicht über freies Land hinweg ausbreitet, können Sie mit einem Bulldozer Feuerschneisen errichten. Umgehen Sie das Feuer einfach mit freiem Land, woraufhin es sich nicht weiter ausbreitet und schließlich von selbst erlischt.

Hinweis: Ein Feuer kann nicht direkt mit dem Bulldozer bearbeitet werden.

ÜBERFLUTUNGEN ("FLOODING") finden in der Nähe von Gewässern statt. Die Fluten breiten sich allmählich aus und zerstören Gebäude und Versorgungsbetriebe. Nach einer Weile ziehen sich die Fluten wieder zurück und hinterlassen leergeräumtes Gelände.

FLUGZEUGABSTÜRZE ("AIR CRASHES") können an einem beliebigen Ort in der Stadt vorkommen, wenn die Stadt einen einsatzfähigen Flughafen besitzt. Abstürze werden durch den Zusammenstoß eines Flugzeugs mit anderen Dingen, wie z.B. einem Tornado oder einem anderen Flugzeug verursacht. Nach einem Zusammenstoß bricht sofort ein Feuer aus, es sei denn das Flugzeug stürzt in Wasser. Aus diesem Grund ist es eine gute Strategie, den Flughafen außerhalb der Stadt anzulegen, um den Schaden durch Brände so gering wie möglich zu halten.

TORNADOS können an einer beliebigen Stelle auf der Karte und zu jedem beliebigen Zeitpunkt erscheinen. Unberechenbar und mit hohem Tempo können sie von einem Moment zum anderen hereinbrechen. Tornados zerstören alles, was in ihrer Bahn liegt und verursachen Flugzeug- und Hubschrauberabstürze sowie Zugunglücke und das Kentern von Schiffen.

ERDBEBEN ("EARTHQUAKES") gelten als die Katastrophe mit dem größten Zerstörungspotential. Wir sprechen hier von einem wirklich SCHWEREN Beben - zwischen 8.0 und 9.0 auf der Richterskala. Es zerstört Gebäude und löst Brände aus. Der Anfangsschaden hängt von der Schwere des Bebens, die Folgeschäden durch Brände hängen jedoch von Ihren Anstrengungen bei den Löscharbeiten ab.

Bei einem Erdbeben wackelt das EDITIERFENSTER für kurze Zeit. Hat sich das Beben gelegt, dann müssen Sie die Kontrolle übernehmen und die überall aufflackernden Brände löschen. Setzen Sie den Bulldozer zuerst zur Eindämmung der größten Brände ein, und arbeiten Sie sich dann zu den kleineren vor.

ANGRIFFE DER UNGEHEUER ("MONSTER ATTACKS") werden durch große Umweltverschmutzung ausgelöst. Ein Ungeheuer zerstört alles, was ihm in die Quere kommt, entfacht Brände und verursacht Flugzeug- und Hubschrauberabstürze sowie Zugunglücke und das Kentern von Schiffen.

KERNSCHMELZEN ("MELTDOWNS") treten nur auf, wenn Sie ein Kernkraftwerk betreiben. Bei einer Kernschmelze explodiert das Kraftwerk, und überall brechen Feuer aus. Als Folge davon ist die Umgebung für die Überlebenden in der Simulation aufgrund von radioaktiver Verseuchung nicht mehr zu gebrauchen. Kernschmelzen finden Sie nicht im Katastrophenmenü.

Zu einem **SCHIFFBRUCH** ("SHIPWRECK") kann es kommen, sobald Sie einen einsatzfähigen Seehafen eingerichtet haben. Beim Schiffbruch können Brände ausbrechen, wenn das Schiff an die Küste oder gegen eine Brücke getrieben wird. Schiffbrüche finden Sie nicht im KATASTROPHENMENÜ.

SZENARIOS

In den Szenarios treten sowohl echte als auch hypothetische Probleme auf, die Sie in sieben berühmten (und weniger berühmten) Städten angehen können. Die Szenarios besitzen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Einige der Schwierigkeiten kommen in Gestalt von Katastrophen, die einige Zeit nach dem Spielstart ausbrechen. Andere Probleme erweisen sich eher als Langzeitprobleme, wie zum Beispiel Kriminalität.

Ihre Aufgabe besteht darin, das aktuelle Problem, so gut wie es unter den gegebenen Umständen möglich ist, zu bekämpfen. Nachdem eine bestimmte Zeit in der Stadt vergangen ist, bewerten die Bürger der Stadt Ihre Leistungen in einer besonderen Wahl. Schneiden Sie dabei ausnehmend gut ab, erhalten Sie den Schlüssel der Stadt, sind Ihre Leistungen jedoch eher ärmlich, dann werden Sie womöglich einfach aus der Stadt vertrieben. Um die Katastrophe in diesem Szenario zu vermeiden, laden Sie sie einfach auf Diskette und dann erneut als Stadt.

DULLSVILLE, USA 1900 - LANGEWEILE

In den letzten hundert Jahren hat sich hier nicht viel getan, und die Bürger beginnen allmählich, sich zu langweilen. Ihrer Meinung nach könnte Dullsville sich mit der richtigen Person als Bürgermeister zur nächsten großen Stadt dieser Gegend entwickeln. Ihre Aufgabe ist es nun, neues Wachstum und Entwicklung in die Stadt zu bringen, und Dullsville bis zum 21. Jahrhundert in eine Metropole zu verwandeln.

Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Zeitlimit:	30 Jahre
Ziel:	Weltstadt

SAN FRANCISCO, ca. 1906 - ERDBEBEN Stärke 8,0

Die vom Erdbeben verursachten Schäden nahmen sich im Vergleich zu den durch die Brände verursachten Schäden, deren Eindämmung sich über mehrere Tage hinzog, gering aus. Das Beben forderte 1500 Menschenleben. Die Eindämmung der Brände sollte Ihr erstes Anliegen sein. Danach kann der Wiederaufbau der Stadt mit der Schuttbeseitigung in Angriff genommen werden.

Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Zeitlimit:	5 Jahre
Ziel:	Weltstadt

HAMBURG, DEUTSCHLAND 1944 - BRÄNDE

Der Abwurf von Feuerbomben auf deutsche Städte im Zweiten Weltkrieg durch die Alliierten verursachte enorme Zerstörung und forderte unzählige Menschenleben. Für im Stadtzentrum wohnhafte Bürger war die Gefahr am größten. Bringen Sie die Feuerstürme während der Bombenabwürfe unter Kontrolle, und bauen Sie die Stadt nach dem Krieg wieder auf.

Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Zeitlimit:	5 Jahre
Ziel:	Weltstadt

BERN, SCHWEIZ 1965 - VERKEHR

Die Verstopfung der Straßen dieser Stadt mit Autos nimmt von Tag zu Tag zu, und die Einwohner sind aufgebracht. Sie verlangen von Ihnen, sich der Situation anzunehmen. Einige von ihnen haben den Vorschlag gemacht, ein Massentransportsystem einzurichten, dies würde jedoch große Veränderungen in der Zoneneinteilung insbesondere im Innenstadtgebiet erforderlich machen.

Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Zeitlimit:	10 Jahre
Ziel:	Niedriges Durchschnittsverkehrsaufkommen

TOKYO, JAPAN 1957 - ANGRIFF EINES UNGEHEUERS

Ein großes reptilienartiges Wesen ist plötzlich in der Tokyoer Bucht aufgetaucht und wütet nun durch die Stadt, wobei es einen Großteil der Industrieanlagen in der Bucht zerstört.

Schwierigkeitsgrad:	Mittelschwer
Zeitlimit:	5 Jahre
Ziel:	Stadtpunktestand über 500

DETROIT, MICHIGAN 1972 - VERBRECHEN

Um das Jahr 1970 haben überseeische Konkurrenz und andere wirtschaftliche Faktoren das ehemalige "Automobilmekka der Welt" in die Rezession gestürzt. In den Keller stürzende Grundstückspreise und eine hohe Arbeitslosenrate haben in den Innenstadtgebieten Verbrechen nie gekannten Ausmaßes zur Folge. Sie wurden erst vor kurzem aufgrund Ihrer Versprechen, das Verbrechen einzudämmen und die Industrie wieder auf eine gesunde Grundlage zu stellen, gewählt.

Schwierigkeitsgrad:	Mittelschwer
Zeitlimit:	10 Jahre
Ziel:	Niedrige Durchschnittskriminalitätsrate

BOSTON, MASSACHUSETTS 2010 - ATOMARER G.A.U

Einer der neuen Atomreaktoren in der Innenstadt steht kurz vor der Kernschmelze. Der Einzugsbereich des Reaktors wird zu einem hohen Grad radioaktiv verseucht, woraufhin Sie den um den Reaktor gebauten Teil der Stadt neu strukturieren müssen.

Schwierigkeitsgrad:	Äußerst schwer
Zeitlimit:	5 Jahre
Ziel:	Stadtpunktestand über 500

RIO DE JANEIRO, BRASILIEN, 2047 - ÜBERSCHWEMMUNG

In der Mitte des 21. Jahrhunderts sind die Temperaturen auf der Erde als Folge des Glashauseffektes um 2 Grad Celsius angestiegen. Die Eiskappen der Pole sind geschmolzen, dadurch sind die Wasserspiegel der Meere auf der ganzen Welt angestiegen. Küstengebiete wurden durch Überflutungen und Erosion zerstört. Zu allem Unglück liegen einige der größten Städte dieser Welt auch noch an der Küste.

Schwierigkeitsgrad:	Mittelschwer
Zeitlimit:	10 Jahre
Ziel:	Stadtpunktestand über 500

WIE WÄCHST EINE STADT ?

Wenn Sie eine Stadt errichten, dann sollten Sie immer wieder die BENUTZERÜBERSICHTSKARTE konsultieren. Sie liefert Ihnen eine Karte der STADTDYNAMIK, d.h. wie alle Faktoren des Stadtlebens und -wachstums miteinander in Beziehung stehen.

Die wichtigsten Punkte, die Sie beim Städtebau immer im Kopf behalten sollten, sind:

Die Stadt soll langsam wachsen. Halten Sie ein wachsames Auge auf Ihre Finanzen.

Alle Zonen müssen mit Strom versorgt sein, um sich entwickeln zu können.

Zonen müssen entwickelt werden, damit Steuern eingenommen werden können.

Straßen oder Schienen müssen den Zugang zu und den Weg aus einer Zone gewährleisten, damit diese sich vollständig entwickeln kann.

Für jeden Straßen-, Schienen-, Brücken- und Tunnelabschnitt sind jährliche Unterhaltskosten festgelegt. Diese können sich auf einen beträchtlichen Betrag summieren. Bauen Sie deshalb nicht zu viele Straßen und Schienenwege und verursachen damit hohe Unterhaltskosten, bis Ihre Stadt dafür genügend Gelder mittels Steuern einnehmen kann.

Zusätzliche Kraftwerke und überflüssige Stromleitungen sind teuer, können jedoch auch verhüten, daß Zonen bei einer Katastrophe oder in einem Notfall vom Stromnetz abgeschnitten werden und verfallen.

Schienen können bedeutend mehr Verkehr verkraften als Straßen. Beim Bau und der Zoneneinteilung eines Gebietes, das Ihrer Meinung nach für hohes Verkehrsaufkommen prädestiniert ist, verlegen Sie also in den frühen Entwicklungsstadien lieber Gleise anstatt Straßen.

Werden Sie häufig vor hohem Verkehrsaufkommen gewarnt, dann ersetzen Sie die Straßen durch Schienen. Sie können sogar eine Stadt bauen, die gänzlich ohne Straßen auskommt.

Gruppieren Sie Zonen so, daß vier oder fünf aneinander angrenzen, dann benötigen Sie weniger Stromleitungssegmente.

Flughäfen, Häfen und Stadien unterstützen das Wachstum einer kleinen Stadt in keinster Weise - sparen Sie also lieber Ihr Geld, bis die Stadt etwas größer ist. Von den Sims erfahren Sie, wann Bedarf für diese Einrichtungen besteht.

Überlegen Sie sich genau, wo Sie Zonen, Straßen etc. plazieren - sie können nicht bewegt werden, deswegen müssen Sie im Fall einer Umplazierung die Kosten für einen Bulldozereinsatz und den Neubau tragen.

Über den Daumen gepeilt sollte die Zahl der Wohnzonen in etwa der Summe an Gewerbe- und Industriegebieten entsprechen. Bei einer kleinen Stadt benötigen Sie mehr industrielle als Gewerbezonen, wächst Ihre Stadt, dann benötigen Sie mehr Gewerbe- als Industriezonen.

Trennen Sie die Wohngebiete von den Industriegebieten.

Die Nähe zu Wäldern, Parks und Gewässern erhöht die Grundstückspreise und wiederum die Höhe der eingenommenen Steuern. Holzen Sie also auf keinen Fall mehr Wald mit einem Bulldozer ab, als unbedingt nötig. Naturbelassene Uferlinien erhöhen die Grundstückspreise mehr als bearbeitete.

Denken Sie immer daran, daß die Nähe zur Innenstadt die Grundstückspreise anhebt. Der Simulator definiert das Innenstadtgebiet als "Zentrum der Bevölkerungsdichte". Er berechnet das durchschnittliche geographische Zentrum der Bevölkerung.

Eine größere, bevölkerungsreichere Stadt ist nicht unbedingt besser als eine kleinere. Eine ertragreiche Stadt, die sich selbst versorgen kann und in einer angenehmen Umgebung liegt, ist besser als eine riesige Stadt, über der ständig der Pleitegeier schwebt, und die weder Wald noch Uferlinie besitzt.

Verwenden Sie die diversen Karten und Schaubilder, um das Wachstum der Stadt zu planen, Probleme zu orten und Ihre Fortschritte aufzuzeichnen. Halten Sie dabei immer gleich nach Gebieten Ausschau, die Polizei und Feuerwehr benötigen, so bleibt es Ihnen erspart, wieder zurückzugehen und den Bulldozer in schon entwickelten Zonen einzusetzen, um für die Polizei- und Feuerwehrwachen Platz zu schaffen.

Sichern Sie Ihre Stadt immer auf Diskette, bevor Sie eine grundsätzlich neue Strategie ausprobieren, damit Sie wieder zurückgehen können, wenn Ihr Plan danebengeht.

Drucken Sie Ihre Stadt in unterschiedlichen Entwicklungsstadien aus, um ihr Wachstum zurückzuverfolgen und zu planen.

Überprüfen Sie das AUSWERTUNGSFENSTER in regelmäßigen Abständen. Die Sims teilen Ihnen schon mit, was sie von Ihrer Leistung halten. Auch die Statistiken können hilfreich sein. Schrumpft Ihre Bevölkerung beispielsweise zum gegenwärtigen Zeitpunkt, dann teilen Sie keine neuen Gebiete in Zonen ein, die sich wahrscheinlich nie entwickeln werden, sondern suchen Sie in den schon vorhandenen Zonen nach Problemen, und setzen Sie Ihre Zeit und Ihr Geld zu deren Lösung ein.

SICHERN SIE IHRE STADT IMMER WIEDER AUF DISKETTE !!!

Hinweis: SimCity kann nur einen Autozug auf einmal simulieren. Damit kann es vorkommen, daß auf manchen Streckenabschnitten zeitweise kein Zug fährt. Dies bedeutet aber nicht, daß die Strecke nicht funktioniert. Seien Sie also beruhigt, es ist alles in Ordnung!

GAMEPLAYLEVEL

Beginnen Sie das erste Mal mit dem Bau einer neuen Stadt, dann müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad wählen. Ist mit dem Bau der Stadt einmal begonnen, dann kann der Gameplaylevel nicht mehr geändert werden. Für die gesamte Lebensdauer der Stadt bleibt er nun so wie anfänglich eingestellt. Die Gemeplaylevel-Einstellung erscheint im Auswertungsfenster.

Der Schwierigkeitsgrad - leicht, mittel oder schwer ("easy, medium, hard") - paßt die Simulation Ihren momentanen Fähigkeiten an, indem mehrere Faktoren geändert werden. Eine schwierigere Einstellung erhöht die Wahrscheinlichkeit von Katastrophen, senkt die Toleranzschwelle der Einwohner gegenüber Steuern, führt zur Erhöhung der Unterhaltskosten etc.

DIE BENUTZERÜBERSICHTSKARTE

Die BENUTZERÜBERSICHTSKARTE finden Sie in der *SimCity*-Packung. Sie enthält die ZONENENTWICKLUNGSKARTE, die STADTDYNAMIKKARTE und die TASTATUR-ÜBERSICHTSKARTE.

ZONENENTWICKLUNGSKARTE

Die Zonenentwicklungskarte zeigt die diversen Entwicklungs- und Verfallsniveaus der Wohn-, Gewerbe-, und Industriezonen. Das Entwicklungsniveau hängt vom Grundstückspreis und von der Bevölkerungsdichte ab. Die Grafiken auf der Zonenentwicklungskarte stammen aus der Herkules-Grafikeinstellung. Andere Grafikmodi unterscheiden sich zwar, jedoch eher geringfügig.

Verwenden Sie diese Karte zusammen mit der Frage-Funktion zur Identifikation und Sammlung von Informationen über einzelne Zonen.

Stadtdynamikkarte

Die Stadtdynamikkarte listet die Faktoren des Stadtlebens und -wachstums auf und zeigt, wie diese zusammenhängen. Lassen Sie sich von dieser Karte beim Entwurf Ihrer Stadt anleiten. Dank der Karte können Sie den Beschwerden der Sims mit Lösungen begegnen und Probleme lösen, die Sie in den Karten und Schaubildern entdecken.

TASTATURÜBERSICHTSKARTE

Die Tastaturübersichtskarte gibt Ihnen eine visuelle Zusammenfassung aller mit der Tastatur gesteuerten Funktionen und der Schnelltasten.

IN SIM CITY
WIE DER SIMULATOR FUNKTIONIERT UND STRATEGIEN FÜR SEINEN GEBRAUCH

Es gibt zahlreiche Faktoren, die das Gedeihen oder den Niedergang Ihrer Stadt beeinflussen: Es gibt sowohl interne (die Struktur und Leistungsstärke Ihrer Stadt) als auch externe Faktoren (die regionale Wirtschaft, Katastrophen, etc.).

ZONEN

Ihre Stadt ist in drei Hauptzonen aufgeteilt: Wohn-, Gewerbe-, und Industriezonen. Diese Zonen repräsentieren die drei Grundpfeiler, auf denen eine Stadt errichtet wird: Bevölkerung, Industrie und Gewerbe. Alle drei sind notwendig, wenn eine Stadt wachsen und gedeihen soll.

WOHNZONEN sind die Gegenden, in denen die Sims leben. Hier bauen Sie Häuser, Wohnungen und öffentliche Einrichtungen wie Kirchen und Schulen. Die Sims liefern die Arbeiterschaft für die Gewerbe- und Industriezonen Ihrer Stadt.

INDUSTRIEZONEN sind die Standorte für Lagerhallen, Fabriken und andere unansehnliche und die Umwelt verschmutzende Strukturen, die auf sie umgebende Zonen negative Auswirkungen haben. Als eines der Hauptziele bei der Planung gilt es, diese "Ärgernisse" von den Gebieten fernzuhalten, in denen Menschen leben. In dieser Simulation repräsentieren die Industriezonen die "elementare" Produktion Ihrer Stadt. Hier hergestellte Waren werden außerhalb der Stadt auf dem "externen Markt" verkauft, und schaffen auf diese Weise ein Einkommen für das zukünftige Wachstum der Stadt.

GEWERBEZONEN repräsentieren die Einzelhandelsgeschäfte und Dienstleistungen in Ihrer Stadt. Dazu zählen auch Tankstellen, Lebensmittelgeschäfte, Banken und Büros. Gewerbegebiete widmen sich in erster Linie der Produktion von Waren- und Dienstleistungen, die Ihre Stadt selbst benötigt. Dies nennt sich "nicht-elementare" Produktion oder Produktion für den "internen Markt".

BEVÖLKERUNG - WOHNGEBIETE

Die Hauptfaktoren, die die Wohnbevölkerung kontrollieren, sind die Geburtenrate, Verfügbarkeit von Arbeitsstellen und Wohnraum, Arbeitslosigkeit und die Lebensqualität in der Stadt.

Unter Geburtenrate wird eigentlich eine Kombination von Geburtenrate (+) und Sterberate (-) verstanden. In *SimCity* ist die Geburtenrate immer positiv.

Stellenangebote (Beschäftigungsrate) ist das Verhältnis der momentanen Gewerbe- und Industriebevölkerung zur gesamten Wohnbevölkerung. Über den Daumen gepeilt, sollte die Gesamtzahl der Gewerbe- und Industriezonen der Zahl der Wohnzonen in etwa entsprechen.

Gibt es in Ihrer Stadt mehr Arbeitsstellen als Bewohner, dann werden dadurch neue Siedler angezogen. Verschlechtert sich der Arbeitsmarkt aufgrund einer lokalen Rezession, dann wandern Ihre Bürger auf der Suche nach Arbeit ab.

Wohnraum wird für die Bewohner in den Wohnzonen gebaut. Diese Zonen müssen mit Strom versorgt und durch Straßen mit den Arbeitsstellen verbunden sein. Es hängt vom Grundstückspreis und der Bevölkerungsdichte ab, welche Strukturen in den Wohnzonen gebaut werden.

Die Lebensqualität ist ein Maß für die verhältnismäßige "Attraktivität", die den verschiedenen Orten einer Zone zugewiesen wird. Diese hängt von negativen Faktoren wie Umweltverschmutzung und Verbrechen und von positiven Faktoren wie Parks und leichtem Zugang ab.

EXTERNER MARKT - INDUSTRIE

Tausende von veränderlichen Faktoren wirken sich auf Ihre Stadt aus. Alle bis auf einen können durch Ihre Handlungen manipuliert werden.

Der externe Markt (die wirtschaftlichen Bedingungen außerhalb Ihrer Stadt) wird durch die Simulation kontrolliert - Sie haben darauf keinerlei Einfluß. In vielerlei Hinsicht ist dieser externe Markt die eigentliche Quelle allen Wachstums der Stadt. Städte sind anfänglich meist Produktionszentren (Stahlstädte, Raffinerien, etc.), die der Nachfrage der Dienstleistungsbetriebe in den umgebenden Regionen nachkommen. Mit der Zeit beginnt der externe Markt das Wachstum der Region zu reflektieren, das in der Umgebung der Stadt stattfindet.

Mit dem externen Markt versucht auch die Industrie in Ihrer Stadt sich auszudehnen. Dafür muß jedoch genügend Platz für ihre Erweiterung vorhanden sein (mehr Industriezonen) sowie ein ausreichender Pool an Arbeitskräften (mehr Wohnzonen).

INTERNER MARKT - GEWERBE

Der interne Markt ist völlig abhängig von den Bedingungen in Ihrer Stadt. Die interne Produktion, durch Nachfrage aus den Gewerbezonen stimuliert, besteht aus allen Dingen, die in der Stadt gekauft und konsumiert werden. Lebensmittelgeschäfte, Tankstellen, Einzelhandelsgeschäfte, finanzielle Dienstleistungen, medizinische Versorgung etc. - alle benötigen eine in der Nähe ansässige Bevölkerung, die ihre Dienste benötigt. In *SimCity* bestimmt die Größe des internen Marktes, mit welcher Geschwindigkeit die Gewerbezonen sich entwickeln. Gewerbezonen benötigen eine ausreichende Menge in Zonen eingeteilten Bodens, auf dem die Betriebe bauen und arbeiten können sowie eine ausreichend große Arbeiterschaft. Die in den Gewerbezonen gebauten Strukturen werden in erster Linie durch den Grundstückspreis und die Bevölkerungsdichte beeinflußt.

Gewerbezonen wachsen und entwickeln sich, um dem sich ausweitenden internen Markt ihre Dienste anzubieten. Das Wachstum des Gewerbes ist anfangs gewöhnlich verhältnismäßig langsam, wenn die Bevölkerung noch klein ist und nicht viel konsumiert. Mit dem Wachsen der Stadt beschleunigt sich auch das Wachstum des Gewerbes, und der Anteil des internen Marktes am Konsum der von der Stadt hergestellten Produkte steigt wesentlich an. Dieser Beschleunigungseffekt, wenn die externe/industrielle Produktion vom sich beschleunigenden internen/Gewerbesektor überholt wird, kann eine verschlafene Stadt mit 50.000 Einwohnern innerhalb von wenigen Jahren in eine blühende Hauptstadt mit 200.000 Einwohnern verwandeln.

STEUERSATZ

Der von Ihnen festgesetzte Steuersatz bestimmt die Höhe des Einkommens Ihrer Stadt. Einmal im Jahr, wenn die Steuern eingezogen werden (Simulationszeit), erscheint das BUDGETFENSTER, zeigt Ihnen die Daten zur finanziellen Situation Ihrer Stadt und gibt Ihnen die Gelegenheit, die Sätze anzupassen. Die Simulation bestimmt die Höhe der Einnahmen, indem sie jede Zone aufgrund ihrer Grundstückspreise, dem momentanen Entwicklungsstand und dem aktuellen Steuersatz beurteilt.

Der Steuersatz hat umfassende Auswirkungen auf die Wachstumsrate Ihrer Stadt. Legen Sie einen niedrigen Steuersatz fest (0-4%), ist das Wachstum groß, das Einkommen der Stadt jedoch niedrig. Legen Sie einen hohen Steuersatz fest (10-20%), dann ist das Einkommen für den gegenwärtigen Zeitpunkt hoch, auf lange Sicht gesehen nimmt jedoch das Einkommen zusammen mit der Bevölkerungszahl ab. Das Steuereinkommen muß demnach hoch genug sein, um die Investition in neue Entwicklungen zu ermöglichen, jedoch auch niedrig genug, um die Bewohner und die Firmen nicht zu vertreiben. Haben Sie vor, mit "Wachstumskontrollmaßnahmen" zu experimentieren, dann kann ein hoher Steuersatz als ein Weg betrachtet werden, das Wachstum einer Stadt zu steuern.

FESTLEGUNG DES BUDGETS

Die Festlegung des Budgets entscheidet über die Art des Wachstums Ihrer Stadt. Die Infrastrukturkosten der Stadt werden durch drei Abteilungen vertreten: die Polizei, die Feuerwehr und die Transportbetriebe. Für jede davon können die Geldmittel separat festgelegt werden. Alle drei Abteilungen fordern in jedem Jahr eine bestimmte Menge an Geldern. Sie können alle oder auch nur einen Teil der geforderten Mittel bewilligen, in dem Versuch, Sicherheitsdenken und Budgeterwägungen gegeneinander abzuwägen.

POLIZEISTATIONEN

Polizeiwachen senken die Kriminalitätsrate in einem Gebiet. Der Leistungsradius Ihrer Polizeiwache hängt von der Höhe der ihr bewilligten Mittel ab.

FEUERWEHRWACHEN

Feuerwehrwachen verhüten und löschen Brände. Die Höhe der bewilligten Gelder bestimmt den Leistungsradius einer Feuerwehrwache. Feuerwehrwachen löschen Brände innerhalb dieses Radiuses wesentlich schneller als außerhalb, und verringern die Wahrscheinlichkeit, daß Brände ausbrechen. Eine Feuerwehrwache benötigt im Jahr $100.

TRANSPORTABTEILUNG

Beim Bau von Straßen und Schienensystemen werden der Bau und der jährliche Unterhalt in Rechnung gestellt. Je größer das Transportnetzwerk desto mehr Gelder müssen für dessen Unterhalt aufgebracht werden. Entscheiden Sie, keine Kosten zu zahlen, oder sind Sie nicht dazu in der Lage, dann verfallen die Straßen nach und nach und werden unbefahrbar. Die Unterhaltskosten für jedes Teil betragen: Straße - $1, Brücke - $4, Schiene - $4, Eisenbahntunnel - $10.

STROM

Erst elektrischer Strom ermöglicht die Existenz moderner Städte. Die wirksame und verlässliche Stromlieferung in alle Zonen ist das Ziel einer guten "Energieverwaltung".

Die Stromverbindungen des gesamten Stromnetzes Ihrer Stadt werden in regelmäßigen Abständen in der Simulation überprüft. Ist eine Zone (durch andere Zonen oder durch Stromleitungen) an ein Kraftwerk angeschlossen, dann wird sie als mit Strom versorgt betrachtet.

Zonen müssen an das Stromnetz angeschlossen sein, damit sie sich entwickeln können. Viele Dinge (z.B. Brände, Tornados, Erdbeben und Bulldozer) können Stromleitungen umwerfen und in Teilen der Stadt Stromausfälle verursachen. Die Entwicklung in vom Stromnetz abgeschnittenen Gebieten stagniert und die Zone zerfällt zu ihrem ursprünglichen Zustand der Leere, wenn die Stromzufuhr nicht schnellstens wieder hergestellt wird.

Überflüssige Kraftwerke und Stromverbindungen machen Ihr Stromnetz verlässlicher, mehr Leitungen erhöhen jedoch die Konstruktionskosten.

TRANSPORT UND VERKEHR

Eines der wichtigsten Elemente einer Stadtstruktur ist das Transportnetzwerk. Es ermöglicht den Transport der Sims und der Güter in Ihrer Stadt. Straßen besetzen gewöhnlich zwischen 25% und 40% des Bodens in urbanen Gebieten. Der Verkehr auf diesen Straßen zeigt an, welche Abschnitte Ihres Straßensystems am meisten ausgelastet sind.

Verkehrsaufkommen werden mit Hilfe eines als "Reiseerzeugung" bekannten Vorgangs simuliert. Mit der Zeit bilden sich in jeder bewohnten Zone der Stadt eine Anzahl von Reisen, die von der Bevölkerungszahl abhängt. Bei jeder erzeugten Reise ist die Ursprungszone der Ausgangspunkt, dann führt sie die Straße hinunter und endet in der Zielzone, wenn ein "angemessener Zielort" erreicht worden ist - anderenfalls war die Reise erfolglos. Das Mißlingen einer Reise zeigt die Unzugänglichkeit einer Zone an und schränkt deren Wachstumsmöglichkeiten ein.

Die Mehrheit der Reisen wird von Pendlern verursacht, die zur Arbeit und wieder zurück nach Hause fahren. Zusätzlicher Verkehr wird durch zum Einkauf, zu Freizeiteinrichtungen etc. fahrende Bewohner erzeugt. Bei der Verkehrsanalyse überprüft der Simulator die folgenden Reiserouten:

VOM AUSGANGSORT	ZUM ZIELORT
Wohnzonen	Gewerbe- und Industriezonen
Gewerbezonen	Wohn- und Industriezonen
Industriezonen	Wohnzonen

Starten die Sims eine Fahrt in der Ausgangszone, dann gibt es eine begrenzte "Reisereichweite", innerhalb derer sie einen Zielort finden können. Hohes Verkehrsaufkommen vermindert die Reisereichweite. Ist die Zone des Zielortes in zu großer Entfernung, dann war die Reise erfolglos. Wiederholte erfolglose Reisen veranlassen die Sims, aus der Ausgangszone fortzuziehen.

Jede Straße kann nur eine bestimmte Stärke des Verkehrsaufkommens verkraften. Wird diese überzogen, dann entstehen Verkehrsstaus. Staus verringern die Verkehrsaufnahmefähigkeit einer Straße dramatisch, verschlimmern das Problem und frustrieren die Fahrer.

Verkehrsbedingungen sind stark schwankend. Vermeiden Sie Verkehrsprobleme, indem Sie verschiedene Wege bauen, die andere Straßen entlasten.

Eine Straße muß an eine Zone angrenzen, damit die Zone mit dem Verkehrssystem verbunden werden kann. Zonen leiten Verkehr nicht wie sie Strom weiterleiten.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Die Umweltverschmutzungslevels unterliegen in allen Stadtgebieten einer ständigen Kontrolle. Dabei handelt es sich um einen allgemeinen "Ärgernislevel", wozu Luft- und Wasserverschmutzung, Lärm, Giftabfälle etc. zählen. Umweltverschmutzung wirkt sich auf das Anwachsen der Wohngebiete negativ aus.

Die Hauptursache der Verschmutzung sind die Industriezonen. Der von einer Industriezone verursachte Verschmutzungsgrad steigt mit dem Grad ihres Wachstums.

Verkehr ist die zweite Ursache der Umweltverschmutzung. Die Mittel zur Bekämpfung des Verschmutzungsgrades sind leider begrenzt. Das Eindämmen des Verkehrsaufkommens, die Einschränkung industrieller Entwicklung und die Fernhaltung der Verschmutzung von den Wohngebieten sind jedoch schon hilfreiche Maßnahmen.

KRIMINALITÄT

Die Kriminalitätsraten werden durch die Bevölkerungsdichte, das Ausmaß, in dem dem Gesetz auf lokaler Ebene Geltung verschafft wird sowie durch die Grundstückspreise beeinflußt. Mit steigender Bevölkerungsdichte in einem Gebiet, steigt auch die Zahl der begangenen Verbrechen. Verbrechen verschlimmert sich auch in Gebieten mit niedrigen Grundstückspreisen.

Die wirksamste Weise, hohe Kriminalitätsraten anzugehen, besteht in der Einrichtung einer Polizeiwache im jeweiligen Gebiet. Je nach Höhe der bewilligten Mittel senkt die Polizeiwache die Kriminalitätsrate in ihrer Einflußsphäre. Als Langzeitmaßnahme eignet sich die Anhebung der Grundstückspreise im betroffenen Gebiet. Eine Möglichkeit dazu ist der Abbau und erneute Aufbau einer Zone (Stadtsanierung).

GRUNDSTÜCKSPREISE

Der Grundstückspreis zählt zu den grundlegendsten Aspekten urbaner Struktur. Die Grundstückspreise in einem Gebiet diktieren, wie es genutzt wird. In dieser Simulation beruht der Grundstückspreis eines Gebietes auf Gelände, Zugänglichkeit, Umweltverschmutzung und der Entfernung zur Innenstadt.

Je länger der Arbeitsweg der Bewohner ist desto niedriger ist der Grundstückspreis an ihrem Wohnort, was zum Teil auf die Transportkosten zurückzuführen ist. Der Wert der Gewerbegebiete hängt in hohem Maße von der Zugänglichkeit durch die Bevölkerung ab.

Die Grundstückspreise werden ebenfalls durch das umgebende Gelände
beeinflußt. Befindet sich Land in der Nähe von Gewässern, Bäumen, landwirtschaftlich genutzten Flächen oder Parks, dann steigt dessen Wert. Durch die kreative Anordnung der Zonen mit dem Bulldozer inmitten des Geländes kann dieser naturgegebene Vorteil hervorragend genutzt werden.

DIE GESCHICHTE DER STADT UND DER STÄDTEPLANUNG

von Cliff Ellis

EINFÜHRUNG

Hinter dem Städtebau verbirgt sich eine lange und komplizierte Geschichte. Obwohl die Städtplanung als organisierter Beruf erst seit weniger als einem Jahrhundert existiert, lassen die Gestalt und die Arbeitsweise aller Städte verschiedene Grade an Vorüberlegung und bewußter Planung erkennen.

Die Menschen der Frühzeit waren Nomaden und daher auf der Suche nach ihrem Lebensunterhalt auf das Jagen und das Sammeln angewiesen. Vor ungefähr 8000 - 10.000 Jahren gestatteten die systematische Kultivierung von Nutzpflanzen und die Domestizierung von Tieren die Einrichtung von Siedlungen, die für einen längeren Zeitraum gedacht waren. Im vierten Jahrtausend v.Chr. waren die Voraussetzungen für die "urbane Revolution" schließlich erfüllt: die Produktion eines Überschusses an lagerfähiger Nahrung, ein Schriftsystem, eine komplexere soziale Organisation sowie Fortschritte in der technischen Entwicklung wie zum Beispiel die Herstellung von Pflug, Töpferscheibe und Webrahmen und die Erfindung der Metallurgie.

Städte existieren aus vielerlei Gründen, und die Vielfalt städtischer Formen kann auf die komplexen Aufgaben, die Städte zu erfüllen haben, zurückgeführt werden. Städte dienen als Zentren für die Lagerung von Waren, den Handel und die Warenmanufaktur. Der Überschuß der landwirtschaftlichen Produktion wird in den Städten verarbeitet und verteilt. Städte entstanden auch aus Märkten, auf denen Güter aus weit entfernten Orten gegen lokale Produkte eingetauscht wurden. Durch die gesamte Geschichte hindurch wurden Städte immer wieder an den Kreuzungspunkten von Transportwegen oder an Orten, an denen Güter von einem Transportmittel auf ein anderes umgeladen werden mußten, gegründet, wie beispielsweise an Fluß- oder Meereshäfen.

Auch religiöse Elemente spielen in der Geschichte des Städtebaus eine entscheidende Rolle. Die Völker der Antike betrachteten manche Orte als heilig und brachten sie oftmals mit Friedhöfen oder Schreinen in Verbindung, in deren Umkreis sich Städte bildeten. Die Städte der Antike zeichneten sich gewöhnlich durch einen weitflächigen Tempelbezirk mit monumentalen religiösen Gebäuden aus. Zahlreiche mittelalterliche Städte wurden in der Nähe von Klöstern und Kathedralen errichtet.

Städte boten in einer unsicheren Welt Schutz. Bei Angriffen floh die ländliche Bevölkerung meist hinter die sicheren Mauern der Stadt, an denen sich die Verteidigungstruppen sammelten, um den Feind zurückzuschlagen. Jahrtausendelang erfüllte die Mauer diese Zwecke, bis die Erfindung der schweren Artillerie sie in der Kriegführung unbrauchbar machte. Mit der Ankunft der modernen Kriegführung aus der Luft haben sich Städte eher in Zielscheiben der Zerstörung als in sichere Häfen der Zuflucht verwandelt.

Städte fungieren als Regierungszentren. Insbesondere die Entstehung der großen Nationalstaaten in Europa zwischen 1400 und 1800 führte zur Gründung neuer Hauptstädte oder der Betrauung schon vorhandener Städte mit erweiterten Regierungsaufgaben.

Washington D.C. besitzt beispielsweise die monumentalen Gebäude, die strahlenförmige Straßenanordnung und die großen öffentlichen Plätze, die für Hauptstädte typisch sind.

Städte bereiten mit ihrer Konzentration an talentierten Menschen, der Vielfalt der Menschen und ihrem wirtschaftlichen Überschuß einen fruchtbaren Boden für die Entwicklung der menschlichen Kultur: die Künste, die wissenschaftliche Forschung und die technische Erneuerung. Sie dienen als Kommunikationszentren, die neue Ideen und Informationen in die Umgebung und in das Ausland verbreiten.

GRENZEN DER STADTGESTALTUNG

Städte sind physische Artefakte, die in eine schon vorhandene natürliche Welt hineingesetzt werden, und von der Natur gesetzte Grenzen müssen respektiert werden, wenn eine Siedlung überleben und gedeihen soll. Städte müssen sich an die Landschaft anpassen, in der sie errichtet werden, obwohl nach und nach Technologien entwickelt wurden, um das Land für die Zwecke des Menschen umzugestalten. Land an Bergausläufern eignet sich für die Errichtung einer Stadt am besten, dennoch wurden auch an hügeligen Standorten sensationelle Erfolge erzielt, wie die Beispiele San Francisco, Rio de Janeiro und Athen illustrieren.

Das Klima beeinflußt die Gestalt einer Stadt. So wurden beispielsweise Straßen geradlinig ausgerichtet, um kühle Brisen auszunutzen und Arkaden errichtet, um Fußgänger vor Sonne und Regen zu schützen. Die Architektur einzelner Gebäude reflektiert oftmals eine Anpassung an die Temperatur, Regen, Schnee, Wind und weitere klimatische Eigenschaften.

Städte benötigen sauberes Wasser, daher wurden meist Standorte entlang von Flüssen und Bächen oder in der Nähe von Unterwasserläufen bevorzugt. Zahlreiche moderne Städte haben ihre eigenen lokalen Quellen erschöpft und sind auf weit entfernte Wasservorkommen angewiesen, die mit Hilfe ausgeklügelter Systeme mit Röhren und Kanälen umgeleitet werden.

Der Standort und die interne Struktur von Städten wurden durch das Vorhandensein natürlicher Transportwege nachhaltig beeinflußt. Städte wurden oft in der Nähe natürlicher Häfen, an schiffbaren Flüssen oder entlang von durch die regionale Topographie entstandenen Überlandwegen gebaut.

Städte mußten schließlich oftmals in bestimmten Zeitabständen auftretenden Naturkatastrophen wie Erdbeben, Hurrikanen, Tornados und Überflutungen widerstehen. Das Erdbeben in San Francisco im Jahr 1906 zeigte, wie die Kräfte der Natur im Verlauf von Jahrzehnten geschaffenes Menschenwerk in kurzer Zeit dem Erdboden gleich machen können.

ELEMENTE URBANER STRUKTUR

Städteplaner müssen eine komplexe, sich ständig verändernde Ansammlung von Elementen zu einem funktionierenden Ganzen zusammenfügen: Darin besteht die immerwährende Herausforderung der Städteplanung. Die physischen Elemente der Stadt können in drei Kategorien eingeteilt werden: Netzwerke, Gebäude und freie Flächen. Mit zahlreichen unterschiedlichen Anordnungen dieser Bestandtteile ist im Verlauf der Geschichte schon experimentiert worden, aber es hat noch keine Einigung über die ideale Stadtgestalt gegeben. Die lebhaften Debatten über die beste Art und Weise, die Teile der urbanen Anatomie anzuordnen, halten an und zeigen noch keine Anzeichen der Ermüdung.

Netzwerke

In jeder modernen Stadt gibt es eine erstaunliche Zahl von Wegen, die die Menschenströme, Güter, Wasser, Energie und Informationen an den Zielort bringen. Die Transportwege sind die größten dieser Wege und fallen am leichtesten ins Auge. Antike Städte waren auf Straßen angewiesen, um die Fußgänger und Karren durch die Stadt zu leiten. Der größte Teil dieser antiken Straßen war gemessen mit modernen Maßstäben verhältnismäßig eng. Die Stadt von heute enthält eine komplexe Hierarchie an Transportkanälen, die von zehnspurigen Stadtautobahnen bis zu Gehwegen reichen. In den Vereinigten Staaten wird der größte Teil der Wege mit dem Privatwagen vorgenommen, an zweiter Stelle erst macht eine wesentlich geringere Zahl der Einwohner von den öffentlichen Transportmitteln Gebrauch. In amerikanischen Städten findet man die wuchernde Ausbreitung der Stadt in Gebiete mit niedriger Bevölkerungsdichte, die für die auf das Automobil ausgerichtete urbane Entwicklung charakteristisch ist. Viele europäische Städte dagegen sind durch die hohe Bevölkerungsdichte gekennzeichnet, die für die Rentabilität von Schienenverkehrssystemen notwendig ist.

Moderne Städte sind auf ein komplexes Netzwerk an Versorgungsbetrieben angewiesen. Als die Städte noch klein waren, stellten die Versorgung mit sauberem Trinkwasser und die Abfallbeseitigung kein Problem dar, in Städten mit einer hohen Einwohnerzahl und hoher Bevölkerungsdichte ist jedoch die Einrichtung einer teuren, öffentlichen Infrastruktur unerläßlich. Im neunzehnten Jahrhundert führten das rapide Städtewachstum und die Industrialisierung zu Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und dem Ausbruch von Krankheiten in urbanen Gebieten. Nachdem die Verbindung zwischen unreinem Wasser und Krankheiten hergestellt worden war, begannen die amerikanischen und europäischen Städte mit der Installation angemessener Abwasser- und Trinkwassersysteme. Seit dem späten neunzehnten Jahrhundert wurden die Städte außerdem mit Drähten und Rohrkabeln "zugeschnürt", die Elektrizität, Gas und Kommunikationssignale leiten.

GEBÄUDE

Gebäude sind jene Elemente einer Stadt, auf die das Auge als erstes fällt. Sie sind die Merkmale, die jeder Stadt ihren einzigartigen Charakter verleihen. Wohnstrukturen besetzen nahezu die Hälfte des gesamten städtischen Bodens, wobei die Gebäudearten von zerstreuten Einfamilienhäusern bis hin zu dichtbewohnten hohen Wohnblöcken reichen. Büro- und Geschäftshäuser drängen sich in der Innenstadt und in verschiedenen Unterzentren, wobei alle Wolkenkratzer in die zentrale Geschäftsgegend gepfercht sind und an anderer Stelle niedrige Strukturen vorherrschen, obwohl hohe Gebäude mittlerweile auch in den Vororten immer weiter verbreitet sind. Industriell genutzte Gebäude erscheinen in zahlreichen verschiedenen Formen, von großen Fabrikkomplexen in Industriebezirken bis zu kleinen Werkstätten.

Städteplaner sind ständig auf der Suche nach der perfekten Anordnung der unterschiedlichen Arten der Bodennutzung und schenken der Verträglichkeit unterschiedlicher Tätigkeiten, der Bevölkerungsdichte, der Verkehrserzeugung, wirtschaftlicher Leistungsfähigkeit, sozialer Beziehungen und der Höhe und Größe der Gebäude besondere Aufmerksamkeit.

FREIE FLÄCHEN

Freie Flächen werden manchmal behandelt, als wären sie zufällig übriggeblieben, tragen jedoch auf bedeutende Weise zur Qualität des Stadtlebens bei. "Harte" Flächen, wie Plätze, Fußgängerzonen und Innenhöfe, bieten die Kulisse für öffentliche Aktivitäten verschiedenster Art. "Weiche" Flächen, wie Parks, Gärten, Rasen und Naturschutzgebiete ermöglichen die nötige Erholung von den rauhen Bedingungen in der Stadt, und dienen als Raum für Freizeitsaktivitäten. Diese "Einrichtungen" beeinflussen in zunehmendem Maße, in welchen Städten das Leben als angenehm empfunden wird.

DIE ENTWICKLUNG DER URBANEN FORM

Die ersten städtischen Ansiedlungen entwickelten sich im Jahr 3000 v.Chr. im altertümlichen Mesopotamien, in Ägypten und im Industal. Antike Städte besaßen sowohl die "organische" als auch die "geplante" Variante der städtischen Gestaltung. Diese Gesellschaftsformen basierten auf religiösen, politischen und militärischen Hierarchien. Bezirke, die den Aktivitäten der Elite gewidmet waren, wurden oft mit hohem Arbeitsaufwand geplant und hatten eine symmetrische Form. Die Wohngebiete dagegen wuchsen oft in einem langsamen Sammelprozeß, wobei das komplexe, unregelmäßige Gebilde entstand, das wir als "organisch" bezeichnen. Zwei typische Merkmale der antiken Stadt waren die Mauer und die Zitadelle: Die Mauer (oder Wall) war in Regionen, die regelmäßig von Eroberungsarmeen heimgesucht wurden, zur Verteidigung gedacht, und die Zitadelle - ein ausgedehnter, erhöht liegender Bezirk innerhalb der Stadt - diente als Ausübungsstätte religiöser und staatlicher Akte.

Griechische Städte entsprachen keinerlei Muster. Städte, die von kleinen Dörfern oftmals zu großen Städten heranwuchsen, hatten oft eine unregelmäßige, organische Gestalt, die sich allmählich an die "Unfälle" der Topographie und der Geschichte anpasste. Kolonialstädte jedoch wurden vor dem Entstehen der Siedlung nach dem Gittersystem gebaut. Das Gitter ist einfach anzulegen, einfach zu begreifen und unterteilt urbanen Boden in gleichförmige rechteckige Parzellen, die sich zur Entwicklung eignen.

Die Römer begannen bei der Konsolidierung ihres Weltreichs mit städtebaulichen Aktivitäten. Rom selbst ließ die ungezwungene Komplexität erkennen, die in Jahrhunderten organischen Wachstums entstanden war, wenn auch besondere Tempel- und öffentliche Bezirke bis ins letzte Detail geplant waren. Die römischen Militär- und Kolonialstädte wurden dagegen in verschiedenen Varianten des Gittersystems angelegt. Viele europäische Städte, darunter London und Paris, rühren von diesen römischen Ursprüngen her.

Gewöhnlich denken wir bei mittelalterlichen Städten an enge, gewundene Straßen, die an einem Marktplatz mit einer Kirche und einem Rathaus zusammenlaufen. Viele Städte dieser Periode spiegeln dieses Muster wieder, das ein Ergebnis der Tausenden von allmählichen Erweiterungen des städtischen Gefüges ist. Neue Städte, deren Design auf dem altbekannten Gitter beruhte, schossen jedoch in unentwickelten Regionen Europas überall aus dem Boden. In beiden Fällen wurden hohe Einfriedungsmauern zur Verteidigung gegen brandschatzende Heere gebaut. Neue Mauern, die eine größere Landfläche umschlossen, wurden gebaut, als die Stadt sich ausdehnte und aus der alten Einfriedung herausdrängte.

In der Renaissance begannen die Architekten mit dem systematischen Studium der Gestaltung urbanen Raumes, als wäre die Stadt selbst ein Stück Architektur, dem eine ästhetisch angenehme und zweckmäßige Ordnung verliehen werden konnte. Der Großteil der großen öffentlichen Plätze in Rom und anderen italienischen Städten stammt aus dieser Zeit. Ganze Teile alter Städte wurden umgebaut, um so elegante Plätze, lange Straßenansichten und symmetrische Gebäudeanordnungen zu schaffen. Als Antwort auf Angriffe mit Gewehren im fünfzehnten Jahrhundert wurden neue Stadtmauern mit großen Schanzwerken gebaut, um die Artillerie abzulenken, und sternenförmige Punkte, um die Verteidiger durch mächtige Beschußlinien zu decken. Spanische Kolonialstädte in der neuen Welt wurden auf der Basis der Regelungen, die in den Westindischen Gesetzen von 1573 kodifiziert worden waren, gebaut. Diese enthielten als Auflage den Bau eines geordneten Straßengitters mit einem zentralen Platz, einer Verteidigungsmauer und einem einheitlichen Gebäudestil.

Die barocke Stadt assoziieren wir mit der Entstehung der großen Nationalstaaten zwischen 1600 und 1750. Ehrgeizige Monarchen bauten neue Paläste, Höfe und Bürogebäude für ihre Beamten. Bei urbanen, öffentlichen Plätzen wurde der große Maßstab angelegt: lange Boulevards, strahlenförmige Straßennetzwerke, monumentale Plätze, geometrisch angelegte Parks und Gärten. Versaille ist unzweifelhafter Ausdruck dieses Städtebaumodells. Washington D.C. ist ein Beispiel dafür in den Vereinigten Staaten. Barocke Prinzipien des urbanen Designs wurden von Baron Haussmann in seiner gefeierten Umstrukturierung der Stadt Paris zwischen 1853 und 1870 eingesetzt. Haussmann schnitzte breite, neue Durchgänge aus dem verwobenen Geflecht der Pariser Straßen, und verband wichtige kleinere Zentren der Stadt in einem Muster miteinander, das als Modell für viele andere Modernisierungspläne Pate stand.

Gegen die zweite Hälfte des neunzehnten Jahrhunderts entwickelte sich die Stadt, insbesondere in Amerika, in erster Linie zu einem Ort des Geschäfts und des Handels. Die Gebäude der Bourgeoisie dehnten sich mit dem wachsenden Wohlstand ihrer Eigentümer aus: Banken, Bürogebäude, Lagerhallen, Hotels und kleine Fabriken. Neue, in diesem Zeitraum gegründete, Städte wurden als Geschäftsunternehmen betrachtet, und das neutrale Gitter schien das wirksamste Mittel, das Land für den Verkauf in Parzellen aufzuteilen. Aus der Stadt wurde ein Schachbrett, auf dem die Spieler über die schwankenden Grundstückspreise spekulierten. Religiöse, politische und kulturelle Erwägungen hatten keinen Einfluß mehr auf die Städteentwicklung, stattdessen bestimmte einzig und allein der Markt das Muster des Städtewachstums. New York, Philadelphia und Boston um das Jahr 1820 veranschaulichen die Geschäftsstadt dieser Ära, mit ihren lebendigen, zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzten Hafengebieten.

ÜBERGANG ZUR INDUSTRIESTADT

Das Gesicht der Städte hat sich seit der industriellen Revolution mehr verändert, als in allen Jahrhunderten ihrer Existenz. Im Jahr 1840 hatte New York eine Bevölkerung von etwa 313.000, 1910 war sie schon auf 4.767.000 angestiegen. Chicagos Bevölkerung explodierte im selben Zeitraum von 4000 auf 2.185.000. Millionen von Landbewohnern, die auf den Bauernhöfen nicht länger gebraucht wurden, strömten in die Städte, in denen neue Fabriken am laufenden Band Produkte für neue Märkte produzierten, die durch Eisenbahn und Dampfboot zugänglich geworden waren. In den Vereinigten Staaten ließen Millionen von Immigranten aus Europa die Stadtbevölkerung anschwellen. In zunehmendem Maße wurden die urbanen Ökonomien immer enger in die nationale und in die internationalen Ökonomien eingebunden.

Eine technologische Neuerung jagte die andere, viele davon mit grundlegenden Folgen für die Gestalt der Städte. Schienenwege wurden bis in das Herz der Stadt getrieben. Stadtinterne Schienenverkehrssysteme dehnten den Umkreis der städtischen Besiedlung wesentlich aus: Pferdewagen in den Dreißiger Jahren des 18. Jh., gezogene Straßenbahnen in den Siebziger Jahren und elektrische Oberleitungsstraßenbahnen (Trolleys) in den Achtziger Jahren. In den Achtziger Jahren des neunzehnten Jahrhunderts begannen die ersten zentral gelegenen Kraftwerke mit der Stromversorgung der Stadtgebiete. Die durch Telefon und Telegraph ermöglichte rasche Kommunikation erlaubte die Zerstreuung vormals konzentrierter urbaner Aktivitäten über eine größere Fläche.

Die Industriestadt konzentrierte sich nach wie vor auf die Innenstadt, die sowohl den zentralen Geschäftsbezirk, der durch große Bürogebäude gekennzeichnet war, als auch eine beträchtliche Zahl an Fabrik- und Lagerhallenstrukturen enthielt. Sowohl die Straßenbahn- als auch die Eisenbahnsysteme liefen in der Innenstadt zusammen, die die führenden Unterhaltungs- und Einkaufsetablissements stolz ihr eigen nennen durfte. Die Arbeiterklasse lebte in überfüllten Bezirken in der Nähe des Stadtzentrums, nicht weit von ihrer Arbeitsstätte.

Die ersten amerikanischen Fabriken befanden sich außerhalb der großen Städte an Flüssen, die die Wasserkraft für den Maschinenantrieb lieferten. Nachdem die Dampfkraft in den Dreißiger Jahren allgemein erhältlich wurde, konnten Fabriken in der Stadt in der Nähe von Hafeneinrichtungen, Eisenbahnlinien und der städtischen Arbeiterschaft errichtet werden. Große Manufakturzonen entstanden in den großen Städten im Nordwesten und im Mittleren Westen, wie Pittsburgh, Detroit und Cleveland. Gegen Ende des neunzehnten Jahrhunderts hatte die Dezentralisierung der Fabriken jedoch schon eingesetzt, da die Hersteller große Bodenparzellen fern der dichtgedrängten Städte suchten. Gary, Indiana wurde beispielsweise 1906 am südlichen Ufer des Michigansees von der United States Steel Company gegründet.

Die wachsende Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und verstärktes Krankheitsvorkommen in der Innenstadt verstärkte den Wunsch vieler Menschen, in die gesündere Umgebung der Vororte zu fliehen. Die oberen Klassen waren schon immer in der Lage gewesen, sich in Häuser auf dem Land zurückzuziehen. Seit den Dreißiger Jahren des neunzehnten Jahrhunderts hatte die obere Mittelklasse die Möglichkeit, dank der Pendeleisenbahnen in die Innenstadt zu pendeln. Zwischen 1830 und 1880 wurden in zahlreichen Städten Pferdekarrenlinien eingerichtet, die es der Mittelklasse gestatteten, aus den Innenstädten in die geräumigeren Vororte zu ziehen. In den Neunziger Jahren des neunzehnten Jahrhunderts breiteten sich schließlich elektrische Trolleys und erhöhte Schnellbahnlinien aus und boten der Mehrheit der Bevölkerung billige städtische Transportmittel.

Der zentrale Geschäftsbezirk der Stadt wurde mit der Entwicklung des Wolkenkratzers zwischen 1870 und 1900 radikalen Umwandlungen unterzogen. Diese großen Gebäude waren vor der Erfindung des Fahrstuhls und Konstruktionsweisen unter Einsatz von Stahlrahmen technisch nicht machbar gewesen. Wolkenkratzer reflektieren die Dynamik des Grundstücksmarktes, denn das hohe Gebäude holt aus einer begrenzten Bodenparzelle den maximalen Wert heraus. In diesen Bürogebäuden befand sich die wachsende Zahl der Angestellten in Banken, der Finanzwelt, dem Management und in den geschäftlichen Dienstleistungen, alles Manifestationen des Übergangs von einer auf kleinen Firmen basierenden Ökonomie auf eine der großen Unternehmen.

DIE GESTALT DER MODERNEN STADT IM ZEITALTER DES AUTOMOBILS

Die Stadt von heute kann in zwei Teile eingeteilt werden: (1) eine innere Zone, flächengleich mit den Grenzen der alten industriellen Stadt und (2) vorstädtische Gebiete, die auf die Zwanziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts zurückgehen und die von vorneherein für das Automobil entworfen wurden.

Die zentralen Geschäftsbezirke amerikanischer Städte haben sich von Zentren der Warenherstellung zu Zentren der Informationsverarbeitung, und zu Finanz- und Verwaltungszentren gewandelt. Angestellte in diesen Wirtschaftssektoren pendeln auf einem Netzwerk während der 1950er und 1960er gebauten Stadtautobahnen aus den Vorstädten in die Innenstadt. Dieses "Zentrum - Stadtrand"-Stadtautobahnmuster kann auf den Karten vieler Städte beobachtet werden. Neue Brücken erstrecken sich über Flüsse und Buchten, wie in New York oder San Francisco, und verbinden ehemals getrennte Städte zu riesigen urbanisierten Regionen.

Wellen der Sanierung haben überall im Land "manhattanisierte" Innenstädte produziert. In den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts räumten Stadtsanierungsprogramme große Teile der Altstadt aus dem Weg und machten das Land frei für neue Bürogebäude, Tagungszentren, Hotels und Sportkomplexe. In den Himmel ragende Gebäude haben die Innenstädte amerikanischer Städte zu Wäldern aus hohen Bürogebäuden gemacht. Erst vor kurzem wurden Aufgabenbereiche der Büros, die nicht unbedingt die Innenstadtlage erfordern, in riesige Büroparks in den Vorstädten verlegt.

Um das innere Geschäftsviertel legt sich ein breiter Gürtel von alten Häusern mit verschiedenen Funktionen und Wohnhäusern, in denen die Armen der Stadt leben. Hohe Kriminalität, niedriges Einkommen, nachlassende Qualität der Dienstleistungen, unzureichende Wohnverhältnisse und hartnäckige soziale Probleme suchen diese vernachlässigten Gegenden des städtischen Amerika heim. Die Stellen in der Warenproduktion für die Bewohner der Innenstadt sind verlorengegangen und wurden auch nicht durch Beschäftigungsprogramme anderer Art ersetzt.

Diese Innenstadtgebiete wurden bei einer Massenabwanderung in die Vorstädte zurückgelassen, die im späten neunzehnten Jahrhundert begann, und sich seit 1920 mit der Verbreitung des Automobils noch beschleunigte. Durch den Bau der Stadtautobahnen nach dem Zweiten Weltkrieg wurden noch größere Vorstadtgebiete erschlossen, die in Kürze von den Menschen auf der Flucht vor dem Niedergang der Innenstädte besiedelt wurden. Heute leben mehr Menschen in den Vorstädten als in der Stadt selbst. Auch Warenproduzenten haben ihre Produktionsstätten in die Vorstädte verlegt, die über Stadtautobahn und Schiene leicht erreichbar sind.

Tatsächlich haben wir nun ein neues Stadium der Urbanisierung erreicht, das über die Metropole hinausgeht. Die meisten großen Städte konzentrieren sich nicht mehr ausschließlich auf die traditionelle Altstadt. Neue Unterzentren sind in der Peripherie entstanden, die den größten Teil des täglichen Bedarfs der in ihrer Umgebung lebenden Bevölkerung versorgen. Die Metropole hat sich zu einer urbanen Region mit zahlreichen Zentren gewandelt. Viele dieser urbanen Regionen wiederum haben sich bis zu dem Punkt ausgedehnt, an dem sie zu riesigen Gürteln der Verstädterung verschmolzen sind - diese Gebilde hat der Geograph Jean Gottman mit dem Begriff "Megalopolis" bezeichnet. Die Ostküste der USA von Boston bis Washington ist hierfür das beste Beispiel. Der Städteplaner C.A. Doxiadis hat spekuliert, daß ähnlich riesige Verstädterungskorridore im Verlauf des nächsten Jahrhunderts überall auf der Welt entstehen werden. Bis jetzt waren amerikanische Planer nicht sehr erfolgreich bei dem Versuch, diesem Vorgang eine bestimmte Gestalt aufzuzwingen. New Town und Grüngürtelprogramme in Großbritannien und skandinavischen Ländern haben jedoch zu einem gewissen Grad die willkürliche Ausbreitung der Stadt auf das Land verhindert.

DIE WIRTSCHAFTLICHE DYNAMIK DER URBANEN GEBIETE

Seit etwa 1950 haben Städteplaner ihr Augenmerk zunehmend auf die Ökonomie der urbanen Gebiete gelenkt. Seit zahlreiche amerikanische Städte in den 70er Jahren eine Zeit der finanziellen Krise durchlebt haben, ist die Bedeutung der Verwaltung der städtischen Finanzen noch gestiegen. Heute gehört die Beurteilung der wirtschaftlichen Konsequenzen aller einschneidenden Veränderungen zur Routine der Planer.

Der städtischen und regionalen ökonomischen Analyse liegen mehrere Konzepte zugrunde. Erstens, Städte können nicht wachsen, wenn ihre Bewohner sich lediglich gegenseitig mit Dienstleistungen versorgen. Die Stadt muß Produkte erzeugen, die an externe Käufer verkauft werden können. Auf diese Weise wird Geld eingenommen, das wiederum in neue Produktionsanlagen investiert und für den Kauf von Materialien verwendet werden kann. Diese "wirtschaftliche Basis" der Produktion für den externen Markt ist entscheidend. Ohne sie kommt der ökonomische Motor der Stadt zum Stillstand.

Ist die wirtschaftliche Basis einer Stadt erst einmal etabliert, dann kann sich ein ausgeklügelter interner Markt entwickeln. Dieser Markt umfaßt die Herstellung von Gütern und das Angebot an Dienstleistungen für die Unternehmen und die Bewohner der Stadt. Ein großer Teil der Anlagen einer Stadt besteht offensichtlich aus Einrichtungen für diese internen Transaktionen: Fachgeschäfte aller Art, Restaurants, örtliche Dienstleistungsbetriebe und andere.

Moderne Städte befinden sich in einem immer größeren Konkurrenzkampf um ökonomische Ressourcen, wie Industrieanlagen, Firmenhauptsitze, High-Tech-Firmen und Regierungseinrichtungen. Städte locken Investitionen mit einer Bandbreite an Maßnahmen an: niedrige Steuersätze, verbesserte Transport- und Versorgungsinfrastruktur, niedrige Grundstückspreise und eine gut ausgebildete Arbeiterschaft. Andere Annehmlichkeiten, wie das Klima, die Nähe zu Freizeiteinrichtungen, Parks, elegante Architektur und kulturelle Aktivitäten beeinflussen die Entscheidungen der Unternehmen und Einzelpersonen für ihre Niederlassung und ihren Wohnort. Viele der älteren Städte können in diesem neuen ökonomischen Spiel nur mit Mühe mithalten. Von den traditionellen Industrien im Stich gelassen, bemühen sie sich nun, eine neue wirtschaftliche Basis zu entwickeln, die Wachstumssektoren wie High-Technology miteinschließt.

Städte konkurrieren heute nicht mehr nur auf dem regionalen oder dem nationalen Markt: Der Markt ist die ganze Welt. Multinationale Unternehmen schließen ihre Werke in Chicago oder Detroit und errichten die neuen Werke in Asien oder Lateinamerika. Ausländische Produkte beherrschen ganze Sektoren des amerikanischen Konsumgütermarktes. Riesige Geldsummen bewegen sich in nur Sekunden dauernden elektronischen Transaktionen um den Globus. Städte müssen in einer unbeständigen Umgebung, deren Regeln sich unermüdlich ändern, um das Überleben kämpfen. Vor diesem Hintergrund ist die Städteplanung heute eine größere Herausforderung als je zuvor.

MODERNE STÄDTEPLANUNG

Die moderne Städteplanung kann in zwei verschiedene, aber miteinander verwandte, Arten der Planung unterteilt werden. Die unrealistische Städteplanung schlägt radikale Veränderungen in der Gestalt der Stadt vor, oftmals in Zusammenhang mit Umwälzungen der sozialen und wirtschaftlichen Ordnung. Die institutionalisierte Städteplanung hält sich an die vorhandenen Regierungsstrukturen und verändert die urbanen Wachstumsvorgänge auf bescheidene und pragmatische Weise. Ihr werden durch die vorherrschende Zusammenarbeit der politischen und der wirtschaftlichen Kräfte in der Stadt Zwänge auferlegt.

VISIONÄRE ODER UTOPISCHE STÄDTEPLANUNG

Menschen haben schon seit Jahrtausenden über ideale Städte phantasiert. Platons Republik war eine ideale Stadt, wenn ihr auch die räumlichen Einzelheiten späterer Schemata fehlten. Die Architekten der Renaissance entwarfen zahlreiche in geometrischen Formen angelegte Städte. Seitdem sind Architekten die Hauptlieferanten einfallsreicher Vorschläge zur Stadtgestaltung. Im zwanzigsten Jahrhundert haben Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Paolo Soleri und Dutzende von anderen Architekten Städte auf dem Papier entworfen. Wenige wurden zwar in ihrer reinen Form realisiert, dennoch haben sie die Gestaltung vieler neuer Städte und urbaner Sanierungsprojekte beeinflußt.

In seinem "Die zeitgenössische Stadt für drei Millionen Menschen" aus dem Jahr 1922 und "Strahlende Stadt" von 1935 trat Le Corbusier als Fürsprecher der städtischen Alternative mit hoher Bevölkerungsdichte, mit Wolkenkratzer-Bürogebäuden und Wohnhäusern mittlerer Höhe, die in parkähnliche Freiräume plaziert waren, auf. Andere Nutzungen des Landes wurden in separaten Bezirken vorgenommen. Dort bildete die Stadt ein starres geometrisches Muster mit einem hochentwickelten System von Superautobahnen und Eisenbahnverkehr.

Frank Lloyd Wright hatte aufgrund seiner Abneigung gegen große Städte und seines Glaubens in die Grenzen des Individualismus die Vision einer dezentralisierten Stadt mit niedriger Bevölkerungsdichte. Der Broadacre-Stadtplan des Jahres 1935 sieht aus wie ein großes Gitter arterienähnlicher Linien, die sich quer durch die ländlichen Gegenden ziehen. Der Großteil des internen Raums ist Einfamilienhäusern auf großen Grundstücken gewidmet. Daneben sind andere Gebiete sorgfältig für kleine Bauernhöfe, leichte Industrie, Obstgärten, Freizeitanlagen und weitere städtische Einrichtungen geplant. Ein Netzwerk von Superautobahnen verknüpft die Region, damit die räumlich zerstreuten Einrichtungen in bezug auf die für die Reise aufgewandte Zeit im Grunde nah beieinanderliegen. Wrights Broadacre-Stadt ähnelt den vorstädtischen und städtischen Entwicklungen in Amerika nach dem Zweiten Weltkrieg in vielerlei Hinsicht.

Es könnten noch viele andere utopische Pläne an dieser Stelle aufgeführt werden, entscheidend ist jedoch, daß Planer und Architekten eine komplexe Vielfalt urbaner Muster entwickelt haben, aus denen Ideen und Inspiration gewonnen werden können. Die meisten Städteplaner arbeiten jedoch nicht auf einer leeren Leinwand; sie können lediglich Änderungen an einem Stadtbild vornehmen, das durch einen komplizierten historischen Prozess schon seine Gestalt erhalten hat.

INSTITUTIONALISIERTE STÄDTEPLANUNG

Die Gestalt der Stadt wird in erster Linie durch Tausende von privaten Entscheidungen zur Gebäudekonstruktion bestimmt, die sich in einem bestimmten Rahmen öffentlicher Infrastruktur bewegen und von durch Stadt, Staat und Regierungen der einzelnen Staaten festgelegte Regelungen eingeschränkt werden. Einzelne Schritte in der Städteplanung können auf die Grundstückspreise ungeheure Auswirkungen haben. Aus der Sicht der Bodenökonomie ist die Stadt ein riesiges Spielfeld, auf dem Tausende von Konkurrenten gegeneinander antreten, um durch den Bau und den Handel mit Land und Gebäuden Gewinne einzutreiben. Das Ziel der Städteplanung ist es, in dieses Spiel einzugreifen, um die allgemein von der Bevölkerung geteilten öffentlichen Güter, wie Gesundheit, Sicherheit, Qualität der Umwelt, soziale Gerechtigkeit und Ästhetik zu schützen.

Die Wurzeln der amerikanischen Städteplanung liegen in einer Vielfalt von Reformen des späten neunzehnten Jahrhunderts: die Parkbewegung, die Schöne-Stadt-Bewegung, Kampagnen für Wohnraumregulierungen, die Fortschrittliche Bewegung zur Regierungsreform sowie Bemühungen, die öffentliche Gesundheit durch die Versorgung mit Abwasserleitungen und sauberem Trinkwasser zu verbessern. Die Erste Nationale Städteplanungskonferenz wurde 1909 abgehalten, im selben Jahr, in dem Daniel Burnhams berühmter Plan von Chicago erschien. Dieses Datum kann als Einweihungsdatum des neuen Berufes betrachtet werden. Die ersten Städteplaner kamen eigentlich aus unterschiedlichen Sparten, wie der Landschaftsarchitektur, der Architektur, dem Ingenieurswesen und Jura, teilten jedoch den Wunsch, geordnetere Städtemuster zu schaffen.

Die Zoneneinteilung von Boden war und ist nach wie vor das beste Instrument, das den amerikanischen Städteplanern zur Steuerung der Stadtentwicklung zur Verfügung steht. Zoneneinteilung bedeutet im Grunde die Einteilung der Stadt in abgemessene Gebiete, in denen lediglich bestimmte Arten der Bodennutzung vorkommen dürfen und nur eine bestimmte Art von Gebäuden errichtet werden darf. Dahinter verbirgt sich die Vorstellung, daß bestimmte Aktivitäten oder Gebäudearten sich nicht miteinander vertragen, beispielsweise Fabriken und Wohnhäuser. Unlogische Mischungen werden zu einem Ärgernis für die betroffenen Parteien und führen zu einer Senkung der Grundstückspreise. Nach mehreren Jahrzehnten allmählicher Entwicklung erhielt die Zoneneinteilung von Boden 1926 die rechtliche Billigung des Obersten Gerichtshofes.

Die Zoneneinteilung ist nicht dasselbe wie die Planung. Sie ist ein rechtmäßiges Instrument zur Ausführung von Plänen. Die Zoneneinteilung sollte in einen Meisterplan oder einen umfassenden Plan integriert werden, die beide einen logischen Weg für die Zukunft der Stadt auf Gebieten wie Bodennutzung, Transport, Parks und Freizeitgestaltung, Qualität der Umwelt und staatliche Bauvorhaben vorschlagen. In der Anfangszeit der Zoneneinteilung wurde dies oftmals vernachlässigt, der Mangel an Koordination zwischen der Zoneneinteilung und der Planung ist heute jedoch weniger verbreitet.

Zwei weitere bedeutende Elemente der bestehenden Städteplanung sind die Unterabteilungsvorschriften und die Regelungen zum Schutz der Umwelt. Die Unterabteilungsvorschriften besagen, daß für die Entwicklung unterteiltes Land mit einer ausreichenden Menge an Straßen, Abwasserleitungen, Wasser, Schulen, Versorgungsbetrieben und verschiedenen anderen Entwurfsmerkmalen ausgestattet werden muß. Auf diese Art sollen zum Scheitern verurteilte, unzulängliche Entwicklungen verhindert werden, die sowohl der Stadt als auch den Bewohnern Kopfschmerzen bereiten. Seit dem Ende der Sechziger Jahre haben die Regelungen zum Schutz der Umwelt die Muster des Städtewachstums durch die Einschränkung der Entwicklung auf Schwemmebenen, auf instabilen Abhängen, auf Erbebenspalten oder in der Nähe von empfindlichen Naturreservaten stärker beeinflußt. Unternehmen wurden gezwungen, ihre Emissionen zu reduzieren, und die Abfallbeseitigung wurde stärker überwacht. Im großen und ganzen konnte der Verfall der Umwelt zwar eingeschränkt, aber sicherlich noch nicht zum Stillstand gebracht werden, und bestürzende Rückstände von Gefahren für die Umwelt warten auf ihre Beseitigung. Auf die Städteplaner wartet an der Schwelle zum einundzwanzigsten Jahrhundert viel Arbeit.

SCHLUSSWORT: DIE IDEALE STADT

Was wäre denn nun die ideale Stadt? Wir können uns unmöglich auf eine eindeutige Antwort einigen, denn die Vielfalt menschlicher Bedürfnisse und Geschmäcker macht alle Versuche zunichte, für den Städtebau Rezepte oder Handbücher zu liefern. Dennoch können wir die entscheidenden Dimensionen für die Leistung einer Stadt erkennen und die zahlreichen Wege, mit denen Städte innerhalb dieser Dimensionen erfolgreich arbeiten können, genauer ausführen.

Ein äußerst hilfreicher Führer in diesem Unternehmen ist Kevin Lynchs **A Theory of Good City Form** (Cambridge, MA, MIT Press, 1981). Lynch schlägt fünf grundsätzliche Dimensionen für das Funktionieren einer Stadt vor: Lebendigkeit, Vernunft, Form, Zugänglichkeit und Kontrolle. Des weiteren fügt er zwei "Metakriterien" hinzu: Leistungsfähigkeit und Gerechtigkeit.

Für Lynch erfüllt eine lebendige Stadt die biologischen Bedürfnisse ihrer Bewohner mit Erfolg und bietet ihnen eine sichere Umgebung zur Ausführung ihrer Tätigkeiten. Eine vernünftige Stadt ist so organisiert, daß ihre Bewohner die Gestalt und die Aufgabe der Stadt erkennen und begreifen können. Eine Stadt in gelungener Form liefert die Gebäude, Freiräume und Netzwerke, die ihre Bewohner für die Durchführung ihrer Projekte benötigen. Eine Stadt mit gutem Zugang erlaubt es Menschen aller Altersstufen und jeder Art von Herkunft, die Aktivitäten, Rohstoffe, Dienstleistungen und Informationen zu erhalten, die sie benötigen. Eine wohlkontrollierte Stadt ist so eingerichtet, daß die Bürger in der Verwaltung ihrer Arbeits- und Wohnräume Mitspracherecht besitzen.

Eine leistungsfähige Stadt erreicht die oben aufgelisteten Ziele schließlich mit dem geringsten Kostenaufwand und gleicht die Erfüllung der einzelnen Zielvorstellungen miteinander aus. Nicht alle Ziele können zur selben Zeit maximal erreicht sein. Außerdem verteilt eine gerechte Stadt ihre Gewinne aufgrund einer gerechten Regelung gleichmäßig unter allen Einwohnern. Selbstverständlich werfen diese beiden Meta-Kriterien wichtige Fragen auf, die auch in der nahen Zukunft weiterhin heiße Debatten entfachen werden.

Diese Kriterien vermitteln angehenden Städteplanern eine Orientierung und erklären gleichzeitig die verschiedenen Wege, eine positive Stadtgestalt zu entwickeln. Die Faszination von Städten kennt keine Grenzen, denn jede Stadt ist einzigartig und das Ergebnis von Jahrzehnten, Jahrhunderten oder sogar Jahrtausenden geschichtlicher Entwicklung. Beim Gang durch eine Stadt spazieren wir durch die Zeit und begegnen dem städtebaulichen Erbe vergangener Generationen. Paris, Venedig, Rom, New York, Chicago, San Francisco - jede besitzt ihre eigenen Glanzstücke und Mißerfolge. Theoretisch könnten wir also die Lektionen der Vergangenheit lernen und Städte bauen, die unsere Nachkommen bewundern und für erhaltenswert befinden. Hierin liegt die ständige Herausforderung für all jene, die sich der Aufgabe der Städteplanung verschrieben haben.

FEHLERSUCHE

Die folgenden Ratschläge sollen Ihnen helfen, falls beim Betreiben von *SimCity* Probleme auftreten:

1. Sie müssen das Installationsprogramm ablaufen lassen. Lesen Sie dazu bitte die entsprechenden Hinweise auf Seite 6.

2. Vergewissern Sie sich, daß Sie *SimCity* vom SIMCITY-Verzeichnis aus starten, denn sonst können die Grafik-Sets nicht geladen werden. Um in das SIMCITY-Verzeichnis zu gelangen, geben Sie **CD\SIMCITY <RETURN>** ein. Danach können Sie das Spiel starten.
3. Entfernen Sie ALLE speicherresidenten Programme! Darin eingeschlossen sind SideKick, PC Tools, Norton Commander, ROM-RAM-Video-Adapter sowie andere Hilfsprogramme, Shell-Programme und auch EMS-Speicherverwalter. Die einfachste Möglichkeit eine solche "saubere" Systemkonfiguration zu erreichen besteht darin, Ihren Computer von einer Original-DOS-Bootdiskette zu booten. Sie können aber auch Batchdateien erstellen, um Ihre AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Datei neu zu konfigurieren. Für weitere Informationen schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach (oder befragen Sie einen Computer-Hacker).
4. Wenn Sie *SimCity* zwar betreiben können, aber die animierten Elemente (Schiffe, Monster, Flugzeuge etc.) nicht erscheinen, läuft auf Ihrem Computer ein speicherresidentes Programm. Entfernen Sie es!
5. Sollte das Set für die Kleinbuchstaben nicht vorhanden sein, oder haben Sie Schwierigkeiten, das Programm auf einem Laptop zu betreiben, versuchen Sie es mit dem DOS-Programm GRAFTABL.
6. Versuchen Sie die Probleme zu beheben, indem Sie den Ton oder den "Turbo"-Modus Ihres Computers abstellen.
7. Wenn all die oben aufgeführten Problemabhilfen erfolglos geblieben sind und Sie einen Computer mit numerischem Coprozessor besitzen, haben Sie noch die Möglichkeit, den Coprozessor zu deaktivieren, indem Sie SET NO87 = DISABLE <Return> in der DOS-Befehlszeile eingeben. Versuchen Sie anschließend *SimCity* zu starten.
8. *SimCity* unterstützt nur IBM Pro-Drucker, Epson MX-, RX-, FX-Drucker und damit kompatible Drucker.
9. Betreiben Sie DOS 4.0 oder eine höhere Version, dann vergewissern Sie sich, daß Sie die DOS-Shell deaktiviert haben.
10. Wenn auch das zu keinem Erfolg führt, schlagen Sie in Ihrem Benutzerhandbuch nach. Sollten Sie auch damit nicht weiterkommen, rufen Sie uns an.

Wenn Sie unseren Kundendienst anrufen, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Marke und Model Ihres Computers
- DOS-Version
- Marke und Version des ROM-BIOS
- Marken und Versionen Ihrer Grafik- und Soundkarten
- Freien Arbeitsspeicher (RAM)
- Einen Ausdruck Ihrer AUTOEXEC.BAT- und Ihrer CONFIG.SYS-Datei.

Setzen Sie sich, wenn möglich, an Ihren Computer, und halten Sie Ihr *SimCity*-Handbuch und die Spielpackung bereit, wenn Sie uns anrufen.

In Ihrem SIMCITY-Verzeichnis befindet sich die Datei INFO.EXE. Diese Datei ermittelt die meisten Informationen (siehe oben), die unser Kundendienst benötigt. Um diese Datei zu betreiben, vergewissern Sie sich, daß Sie im SIMCITY-Verzeichnis sind, und geben Sie dann **INFO <Return>** ein.

BIBLIOGRAPHIE

Boyer, R. und D. Savageau. *Places Rated Almanac.* Chicago: Rand McNally & Co., 1986

Callenbach, Ernest. *Ecotopia.* Berkeley: Banyan Tree Books, 1975.

Choay, Francoise. *The Modern City: Planning in the 19th Century.* New York: George Braziller, 1969.

Clark, David. *Urban Geography.* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1982.

Clay, Grady. *Close-Up, How to Read the American City.* Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

Gallion, A. und S. Eisner. *The Urban Pattern.* New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1986.

Greenburg, M., D. Krueckeberg und C. Michaelson. *Local Population and Employment Projection Techniques.* New Brunswick: Center for Urban Policy Research, 1987.

Hoskin, Frank P. *The Language of Cities.* Cambridge: Schenkman Publishing Company, Inc., 1972

Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities.* New York: Vintage Books, 1961.

Krueckeberg, Donald. *Urban Planning Analysis: Methods and Models.* New York: John Wiley & Sons, 1974.

Le Corbusier. *The City of Tomorrow and Its Planning.* New York: Dover Publications, Inc., 1987.

Register, Richard. *Ecocity Berkeley.* Berkeley: North Atlantic Books, 1987.

Planning (Das Magazin der American Planning Association)
1313 E. 60th St. Chicago, IL 60637

BÜCHER ZUM THEMA FÜR KINDER

BELLETRISTIK

Burton, Virginia Lee. *The Little House.* Boston: Houghton Mifflin, 1942 (Neuauflage 1969).

Murphy, Shirley und Pat Murphy. *Mrs. Tortino's Return to the Sun.* Shepard Books, 1980.

Dr. Seuss. *The Lorax.* New York: Random House, 1971.

SACHBÜCHER

Barker, Albert. *From Settlement to City.* New York: Julian Messner, 1978.

Eichner, James A. *The First Book of Local Government.* New York: Franklin Watts, 1976.

Macaulay, David. *City: A Story of Roman Planning and Construction.* Boston: Houghton Mifflin, 1974.

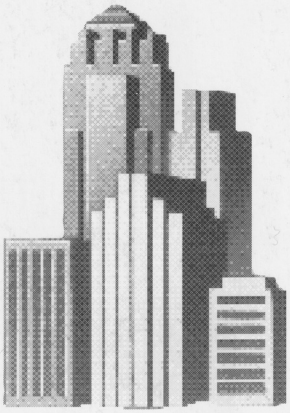
Macaulay, David. *Underground.* Boston: Houghton Mifflin, 1976.

Monroe, Roxie. *Architects make Zigzags: Looking at Architecture from A to Z.* Washington D.C.: National Trust for Historic Preservation, 1986.

Rhodes, Dorothy. *How to Read a City Map.* Chicago: Elk Grove Press, 1967.

Für weitere Informationen über Städteplanung und verwandte Themen wenden Sie sich bitte an:

American Planning Association
Planners Bookstore, 1313 E. 60th St., Chicago, IL 60637, USA, (312) 955-9100.



MAXIS

18/20 ST JOHN STREET
LONDON ECIM 4AY
TEL: 071-490 2333
FAX: 071-490 2177

SCCLGRMA